



**Roskilde
University**

Case-beskrivelse

Info Island DK

Heilesen, Simon

Publication date:
2008

Document Version
Også kaldet Forlagets PDF

Citation for published version (APA):
Heilesen, S. (2008). *Case-beskrivelse: Info Island DK*. Roskilde Universitet.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain.
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal.

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact rucforsk@ruc.dk providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Sense-making strategies and user-driven innovations in virtual worlds, Working Papers No. 2

Case-beskrivelse Info Island DK

Simon B. Heilesen
e-mail: simonhei@ruc.dk



CBIT, Roskilde University
2008

ISBN 978-87-7349-734-0

Indhold

Om case-beskrivelsen	3
Metode og empirisk materiale	3
Info Island DK iagttaget	7
Øjet	9
Formidlingshuset	9
Indretningen.	11
<i>Rammerne</i>	12
<i>Formidling</i>	13
<i>Ting og sager</i>	14
<i>Stil</i>	15
Info Island DK forestillet.	17
Bibliotekets rolle	17
<i>Det fysiske biblioteks mulige død</i>	19
Bibliotekarernes rolle.	20
Info Island DK oplevet	25
De praktiske problemer	25
<i>Det teknologiske fix</i>	28
Arbejdsdelingen i projektet.	29
<i>Designeren</i>	32
Formidlingshuset	35
<i>Indretningen</i>	38
Bibliotekets værktøjer	39
Udstillinger	41
Vagter og mødet med brugerne	42
Projektmøder og samvær	45
Deltagelse i aktiviteterne	49
Litterære arrangementer	52
<i>Guidede ture</i>	52
<i>Forfatteraftenerne</i>	53
<i>Koncerten</i>	56
Byggeworkshops	57
Dialog, fællesskab, samvær	59
Videreførelsen?	59
Om læren af Info Island DK	61
Litteratur	65
Bilag A, Besøgte Second Life øer i Information Archipelago.	67
Bilag B, Typologi for Second Life Biblioteker	69
Bilag C, Interviewguides.	71

Illustrationer

Hvor intet andet er angivet, er illustrationerne fremstillet af forfatteren.

1. Information Archipelago, maj 2008	6
2. Kort over Info Island DK og omgivende øer	7
3. Tidlig skitse til Info Island DK's grundplan (Bo Fristed)	8
4. Formidlingshuset, set fra sydvest	9
5. Det store mødelokale på første sal	10
6. Skranken ved indgangen. Bag den ses auditoriet	11
7. Bogforsider med link til notecard-information om bøgerne	12
8. Skilte med links til web-ressourcer	13
9. Feriekuffert med inventarliste vist	14
10. Objekt med link til YouTube	15
11. Opslagstavle med links til DotBot (Connie K. S. Andersen)	16
12. Ballon fremstillet som skilt til en konference	34
13. Ames' Bar	35
14. Forfatteraften med Kim Leine (Connie K. S. Andersen)	54
15. Koncert med duoen Transylvanien (Birgit Hald)	56
16. Fangekældereren i Info Island DK's undersøiske tunneller	74

Om case-beskrivelsen

I 2007 gennemførtes et forsøg med at bygge et dansk virtuelt bibliotek i den virtuelle verden *Second Life*. Forsøget, kendt som *Info Island DK*, er afrapporteret af projektlederen (Barlach, 2008), har været genstand for en mindre, ekstern evaluering (Gotved, 2008), og har været omtalt dels i forskellige fagblade under projektforsløbet og efterfølgende (fx. Mortensen, 2007; Pedersen, 2007a; Pedersen, 2007a b; Hald, 2007; Hald, 2008b) og dels på diverse weblogs. Desuden er projektet dokumenteret gennem forskellige billedserier på internettet (bl.a. Andersen, 2008; Geisler, 2007; Hald, 2008a; Jensen, 2008; Larsen, 2007; Århus Kommunes Biblioteker, 2008), og endelig findes der en lille film om projektet (Barlach & Larsen, 2008). Delvis sammenfaldende med *Info Island DK* (de har haft en lille afdeling på øen) har Det Kongelige Bibliotek, Københavns Universitetsbibliotek, arbejdet med projektet *Hybride Verden* (Knudsen, & Olsen, 2008).

Både afrapporteringen og evalueringen slår fast, at projektet på udmærket vis har opfyldt sit formål. Dette var at bygge og bemande et landsdækkende formidlingshus, der kunne formidle bibliotekernes elektroniske services, projekter og arrangementer; gennemføre diverse arrangementer og udstillinger; etablere et netværk for bibliotekernes medarbejdere og samarbejdspartnere; samt at instruere disse i brugen af *Second Life*.

Nærværende case-beskrivelse, der er udarbejdet under forskningsprojektet *Sense-making strategies and user-driven innovations in virtual worlds*, har til hensigt dels kort at redegøre for *Info Island DK* ud fra en funktionalitetsvinkel (kapitlet: *Info Island DK iagttaget*), dels at beskrive projektdeltagernes oplevelser som faglige aktører i en virtuel verden, og dels at indkredse de innovative aspekter ved projektet (kapitlerne: *Info Island DK forestillet* og *Info Island DK oplevet*). Det er derimod *ikke* meningen at supplere eller diskutere hverken afrapporteringen eller evalueringen af projektet. Såvel de positive som de kritiske vurderinger, der fremsættes på de følgende sider skal derfor alene forstås ud fra de omtalte formål med case-beskrivelsen.

Metode og empirisk materiale

Indledningsvis er i anden halvdel af april og første uge af maj 2008 foretaget en systematisk gennemsnøgning af de 50 øer, som udgør *Information Archipelago* (Figur 1). Det er et område i *Second Life*, hvor mange, men langt fra samtlige, biblioteker har etableret sig (se Bilag A for en oversigt over øerne). 11 af disse øer lå enten øde hen eller havde adgangskontrol, 22 øer havde ikke noget decideret bibliotek, yderligere tre var af mere eller mindre begrænset interesse, mens 14 øer rummede ét eller flere virtuelle biblioteker. Alle de øer, der var adgang til, er gennemvandet i et spiralmønster, således at samtlige øens bygninger og opstillede objekter er besøgt. Alle objekter i alle biblioteker er afprøvet, således at der i bygninger og rum med mange ensartede objekter er taget stikprøver af funktionaliteten, mens samtlige objekter, hvis brug ikke var umiddelbart indlysende er afprøvet. På grundlag af denne gennemgang er opstillet en typologi for *Second Life* bibliotekers bygninger, indretning og inventar. Vægten er her lagt på funk-

tionalitet, således at inddelingen er foretaget ud fra egenskaber og ikke ud fra konkret visuel udformning. Typologien, der tjener som baggrund for forståelse af indretningen af Info Island DK, er gengivet i Bilag B.

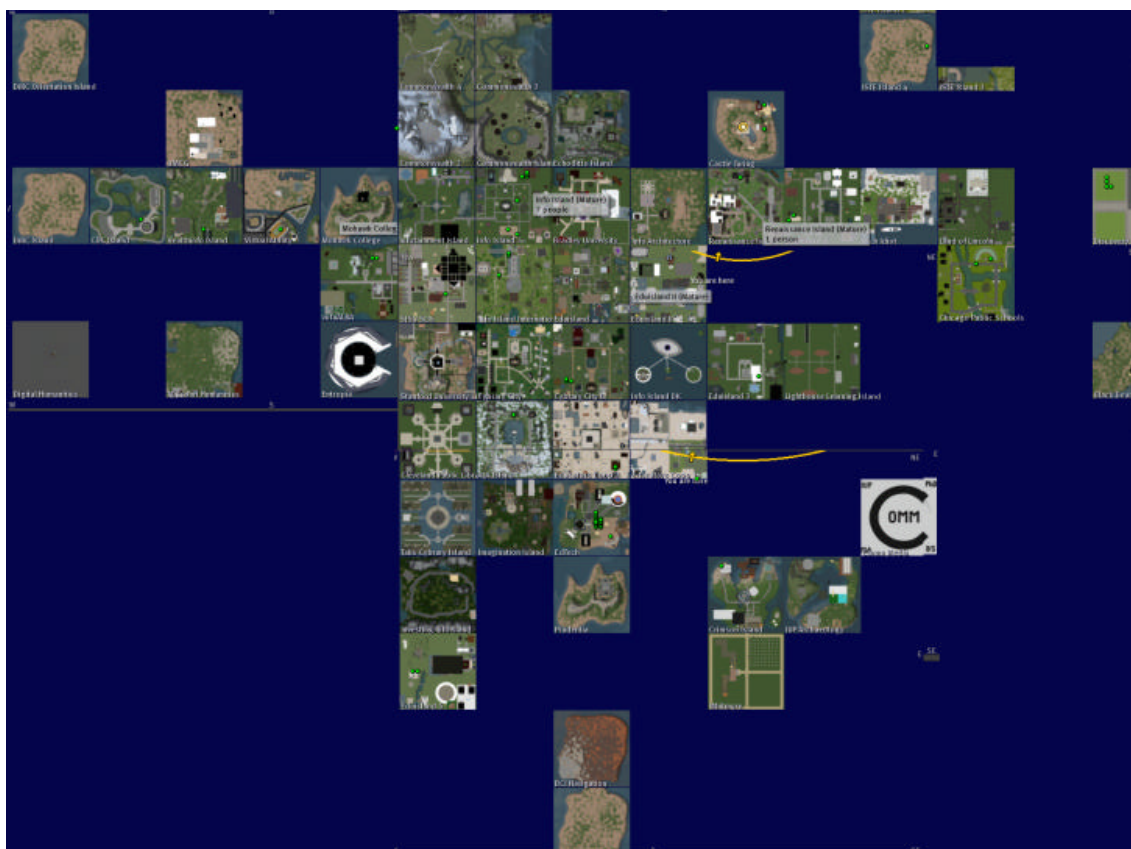
Ud over de virtuelle artefakter og den tilgængelige litteratur om projektet er der indsamlet et ganske omfattende interview-materiale. Info Island DK projektgruppen bestod af 18 medlemmer foruden projektlederen. I samråd med to af projektdeltagerne er udvalgt til interview i alt ni af disse 19 personer. Til grund for udvælgelsen har ligget dels meget aktiv projektdeltagelse, dels arbejdsfunktioner i projektet (alle væsentlige aktiviteter er repræsenteret), og dels ansættelsessted (alle deltagende institutioner på nær én er repræsenteret). Alle informanterne er erfarne bibliotekarer med en skønnet aldersmæssig spredning fra først i 30'erne til midt i 50'erne. Alle beskæftiger sig i dagligdagen med IT i bibliotekssammenhæng. Tre eller fire af dem spiller eller har indtil for nyligt spillet online-rollespil, mest World of Warcraft, om end en enkelt:

"... blev lynhurtigt træt af det der baby-design der er i verdenen. Jeg synes simpelthen at det er for nuttet, og det andet her, det er sådan lidt mere ... realistisk. Men det er så baseret Conan-universet, så det er sådan med blod og afhuggede lemmer og bare bryster... det er lige noget for voksne mennesker" (interview med Ivan)

Der har været gennemført i alt syv semistrukturerede interviews (tre af dem dobbeltinterviews, én informant er blevet geninterviewet) af en varighed på fra tre til fem kvarter, idet interviewet med projektlederen dog varede knap to og en halv time (for interviewguide, se Bilag C). Interviewene er blevet lydoptaget digitalt og er efterfølgende transkriberet in toto (inkl. pauser og stemningsudtryk), tematiseret og analyseret. Desuden har været gennemført et e-mail interview med projektets formelt ansvarlige leder (projektejeren) samt et to og en halv times chat-interview i Second Life med projektets volontør programmør-designer.

De fleste informanter har fortalt frit og spontant om deres oplevelser med Info Island DK. Men i to tilfælde har der været grund til at tage forbehold for udsagnene. Det ene drejer sig om en informant, der i samtalen i nogen grad påtog sig rollen som formidler af Second Life generelt og som generaliserede og teoretiserede ganske meget ud fra en særdeles reflekteret forståelse af og godt kendskab til litteraturen om virtuelle verdener. Her er der i analysen lagt stor vægt på at skelne mellem informantens personlige erfaringer og refleksionerne. Det andet forbehold gælder et interview, hvor informantens og intervieweres gensidige forventninger ikke var passende afstemt. Med et ønske om at tale mere bredt om muligheder i virtuelle verdener reagerede informanten ofte defensivt ved at kvalificere sine svar med henvisning til kontekst ("det kommer an på, i hvilken sammenhæng ...") og endda ironisere over situationen ("kan jeg ikke få lidt betænkningstid til nogle af dine spørgsmål?"). Også her er der lagt særlig vægt på at sondre mellem på den ene side redegørelsen for erfaringer, og på den anden side generelle Second Life forhold og samt visioner.

Alle deltagere er anonymiseret, så de i denne tekst fremtræder med fornavne med forbogstaver fra "A" til "K". Dog har det i enkelte tilfælde været hensigtsmæssigt at henvise til en informants særlige funktion i projektet (fx. "projektlederen"), når det gælder væsentlig faktuel information. Citaterne er rensat for fyldord, stammen og nogle få, specielle dialektudtryk (fx. brug af "o g" i stedet for "at", eller "fordre" i stedet for at "befordre") samt manérer (fx. dublering af adjektiver for emfase), som kunne gøre det muligt at identificere en bestemt projektdeltager. For at gøre citaterne læsevenlige og nogenlunde koncise er ufærdige sætninger, åbenlyse fortalelser samt længere eller kortere indskud uden relevans for citatet erstattet med prikker (...).



Figur 1. Information Archipelago, maj 2008

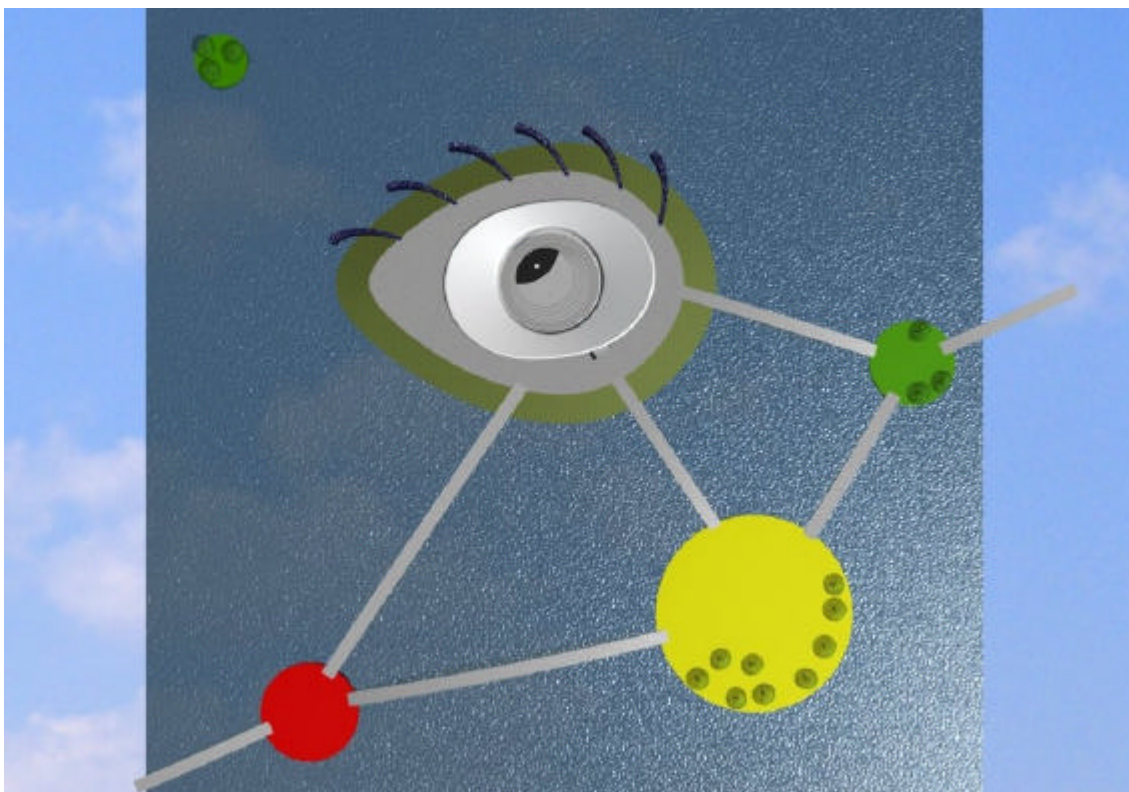
Info Island DK iagttaget

Den følgende beskrivelse er baseret på besøg på Info Island DK i perioden april til juli, 2008, og den omfatter kun øens udformning og indhold i denne periode. I henholdsvis medio april og medio juni er der endvidere gennemført en systematisk gennemgang af øen. De objekter, som i skrivende stund står fremme, udgør kun en del af alle dem, som har været i brug i løbet af Info Island DK projektet. Nogle af de nedpakkede objekter er blevet fremvist under et interview med designeren, mange andre er det muligt at se illustreret i det ganske omfattende billedmateriale, som er tilgængeligt på nettet (Andersen, 2008; Geisler, 2007; Hald, 2008a; Jensen, 2008; Larsen, 2007; Århus Kommunes Biblioteker, 2008).

Info Island DK ligger centralt placeret i den gruppe af biblioteks- og uddannelses-øer i Second Life, der går under betegnelsen *Info Island Archipelago* (Figur 1). "Øen", som er en betegnelse for en selvstændig parcel i den virtuelle verden, er opbygget af i alt fem mindre øer, hvoraf nogle er indbyrdes forbundne med broer (Figur 2). Nogenlunde midt i området ligger ankomstplatformen, hvorfra en bro fører nordpå til den ovale ø, som rummer *Formidlingshuset*. Fra denne ø udgår to broer til to mindre, cirkulære øer. Mod øst, på højde med ankomstplatformen, ligger *Playground*, en ø indrettet som "sandkasse", hvor det er tilladt alle at bygge. Mod vest ligger den tidligere *Infotainment*-ø, som i november 2007 blev overdraget til det norske *Vestfold Fylkeskommunes Bibliotek*. Dette byggeri, og aktiviteterne i det, indgår ikke i nærværende arbejde. I det nordøstlige hjørne af området ligger den ganske lille og nu ubebyggede *Pims Ø*, opkaldt efter dens ejermand, som var Info Islands DK's bygmester.



Figur 2. Kort over Info Island DK og omgivende øer, juni 2008



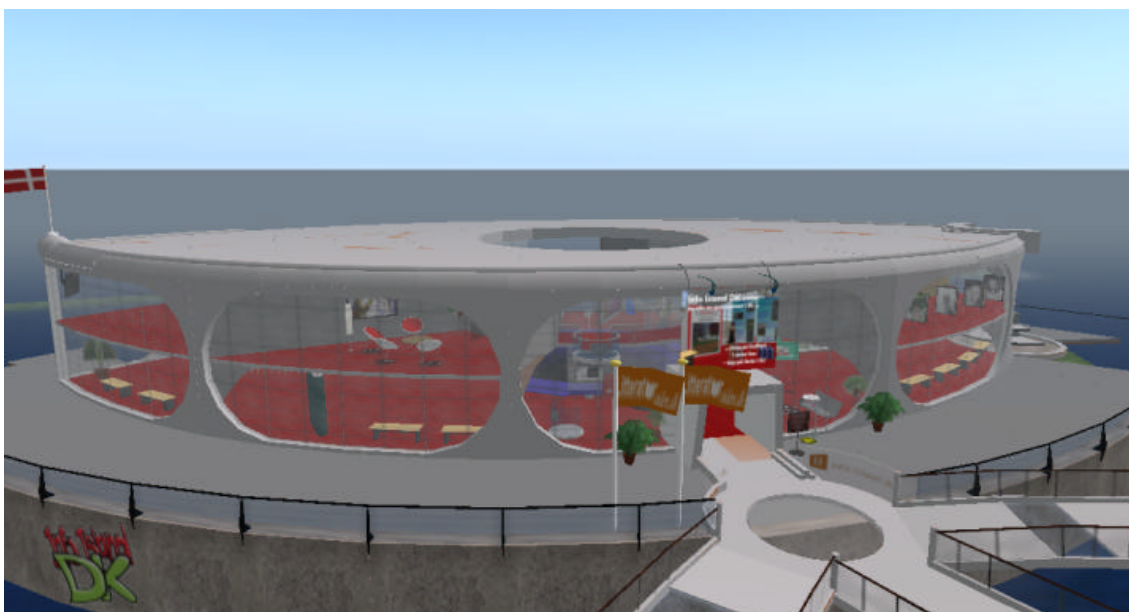
Figur 3. Tidlig skitse til Info Island DK's grundplan (ill.: Bo Fristed).

Under havet ligger der i det sydøstlige hjørne et depot med "gratis ting". Bygningerne rummer en rigdom af objekter, som er omtalt i nogle ganske få weblogs på nettet, men som slet ikke er blevet nævnt i projektsammenhæng. Syd for landingsplatformen begynder et system af tunneler. Det strækker sig mod øst og nord og slutter lidt syd for den ubebyggede Pims ø. Dette meget omfattende byggeri har fungeret som en legeplads for nogle af dem, som har designet øen og dens objekter. I den sydvestlige spids af tunnelkomplekset ligger *Ames' Bar*, der har fungeret som rekreativt område for projektdeltagerne. Endelig ligger helt ude i det sydvestlige hjørne af parcellen en lille undersøisk magasinbygning, som rummer objekter, der er blevet til overs eller er blevet kasseret. Adgangen til magasinet er beskyttet med et kodeord.

Den umiddelbart synlige del af Info Island DK, øerne og broerne, danner tilsammen en trekantet grundplan. En ganske svag asymmetri bidrager til at gøre formen dynamisk. Det ovale Formidlingshus er således orienteret vest-nordvest, og ankomstplatformen er forskudt en smule mod øst i forhold til Formidlingshus-øens midterakse. Den lille, uanseelige Pims ø mod nordøst afbalancerer på en underfundig vis det centrale byggeri. Der er tale om en usædvanlig og kunstnerisk bevidst udnyttelse af den lille, kvadratiske Second Life parcel, og Info Island DK er da også særdeles iøjnefaldende – i enhver forstand – når man ser på et kort over Information Archipelago. Ingen af informanterne har hæftet sig ved, om udformningen af Info Island DK som en gruppe af småøer skulle have en særlig symbolsk betydning ("de danskes øer"). Til gengæld er det nærliggende at indkese en symbolik i Formidlingshusets grundplan.

Øjet

Formidlingshuset, som helt udfylder den største af øerne har form som et spids-ovalt øje, hvor bygningens ydermure definerer øjenæblet og den udækkede brønd midt i bygningen udgør pupillen. Huset er et markant bomærke for Info Island DK, og selve grundplanen inviterer til fortolkning. I afrapporteringen (Barlach, 2008) tales der således om, at formen kan symbolisere udsyn og indsigt, en tolkning der er helt i projektets ånd. Caoister, frimurere, Tolkien-læsere og mange andre vil med lige så god ret kunne læse helt andre værdier ind i det urgamle solsymbol – spændende lige fra den altseende Gud og til Saurons lurende ondskab. Men interessant nok er designet blot baseret på et lidt plat ordspil og ikke på overvejelser om symbolik (interview med projektejer). Arkitekten, som havde fået til opgave at designe øen, spillede nemlig ud med en tanke om at bygge en *Info "eye" Land* (Island), og derfra var der ikke langt til de første skitser af et mandelformet øje med lange øjenvipper (figur 3). I den endelige udformning er øjet stiliseret, ligesom bygningens linjer er forenklede i forhold til arkitektens skitser som resultat af vanskeligheder med at bygge med svungne linjer.



Figur 4. Formidlingshuset, set fra sydvest.

Formidlingshuset

Formidlingshuset er den største af øerne, og bygningen på grunden har dannet ramme om alle væsentlige aktiviteter i projektet på nær byggeworkshops, koncert og indvielsesceremoni, som fandt sted på de dengang ubebyggede, mindre øer.

Øen er formet som en platform af sten, indhegnet med et lavt, mørkt gelænder. Der er terrasse hele vejen rundt om bygningen, og helt mod øst er opført et lille udendørs amfiteater, som informanterne ynder at kalde amfibiateater, vel nok fordi tilskuerpladserne vender ud mod en storskærm, der kan glide op fra vandet øst for øen. Huset er i to etager, og det har form som en omvendt keglestub. De svagt udadskrånende vægge giver

bygningen et let præg, som yderligere understreges af de enorme, ovale glaspartier, der udgør størstedelen af facaden. De giver byggeriet et lidt maritimt præg, som accentueres af en glasterrasse, der som en kommandobro afslutter taget mod øst. Dannebrogssflaget på taget agter (mod vest) må siges at høre fint med til skibsmetaforen, men det passer ikke særlig godt ind i stilen. Glasfacaderne giver et usædvanligt indblik i bygningen, der derved kommer til at virke langt mere indbydende end flertallet af de kasser, der gør det ud for huse i Second Life. Også set indefra gør de store vinduespartier sig godt. Lyset inde i huset er fremragende, og den besøgende føler sig i god kontakt med den omgivende natur. Bygningens terrasse og mure er holdt i lyse, grå toner; gulvene (gulvtæpperne), som er synlige gennem glaspartierne er røde, så hele bygningen fremtræder i noget nær de nationale farver.

Stueetagen er udformet som et åbent plan omkring et polygonalt, næsten rundt atrium med glasvægge, i hvis bund er indrettet et stort auditorium med tilhørerpladser i tre planer. Auditoriets kraftige blå farver og sorte gulv harmonerer ikke godt med de røde gulve uden for. Men de skaber et halvmørke i det ellers så lyse hus, der overbevisende illuderer det dæmpede lys i en foredragssal. (Figur 14) Lette, flytbare lamelvægge gør det muligt at opdele stueetagens enorme flade i afdelinger til for eksempel tematiserede ressourcer eller udstillinger (ses bl.a. i Figur 7).

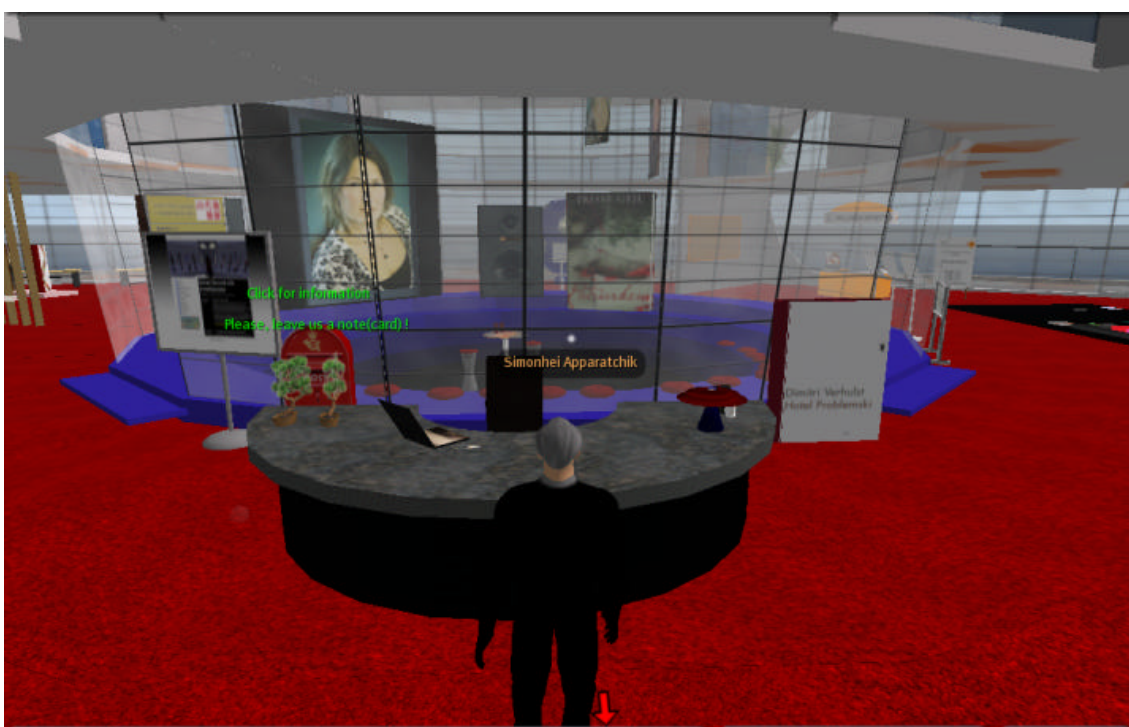


Figur 5. Det store mødelokale på første sal.

Husets vægge, gulve og glaspartier er "faste", og derfor er der kun adgang til første sal via den teleporter, der er opstillet umiddelbart til venstre for indgangen. Det er en klar svaghed ved bygningen, at der er så begrænset og besværlig adgang til første sal. Men i

det mindste har man undgået at opføre en trappe, som ellers er en hyppigt forekommende forhindring for rationelle bevægelsesmønstre i Second Life byggeri.

Første sal er indrettet med en korridor langs det centrale atrium. Herfra fører åbninger ind til en række større og mindre rum, nogle af dem forsynet med døre, der kan lukkes. I den østlige ende af huset finder man et stort udstillingslokale. Ved siden af det, mod nord, følger et rum, der er indrettet som et stort kontor, der er en virtuel stadsbibliotekar værdigt. I den østlige ende af huset er indrettet et stort mødelokale med et hesteskoformet bord og et dusin stole (Figur 5). Dette rum er flankeret af to mindre lokaler, der med små stolegrupper ligeledes vil kunne anvendes som mødelokale. I korridoren mellem de to grupper af kontorer er den ydre væg fjernet, så der dannes en gangbro med et flot kig ned i stueetagen.



Figur 6. Skranken ved indgangen. Bag den ses auditoriet.

Indretningen

I appendiks B er forsøgt opstillet en typologi for bygninger og inventar i Second Life biblioteker. Den er, som nævnt, baseret på den systematiske gennemgang af en lang række øer i Information Archipelago. Overordnet kan det konstateres, at Formidlingshuset ikke byder på noget unikt, hverken når det gælder indretning eller inventarets funktionalitet. Til gengæld er huset ganske veludstyret med objekter. En del af dem gentages dog i de forskellige rum. I den aktuelle udformning af huset synes hovedvægten at være lagt på litteraturformidling snarere end på biblioteksressourcer såsom bibliotekska-

taloger eller specialsamlinger. Også formidling af Second Life ressourcer (henvisninger til lokaliteter) er forholdsvis stærkt repræsenteret.

I det følgende præsenteres en nødvendig, men også ret omstændelig gennemgang af husets indhold. Undervejs refereres i parentes til typologien i Appendiks B. Læsere, der ikke er specielt interesseret i objekter, kan med fordel springe frem til næste kapitel.



Figur 7. Bogforsider med link til notecard-information om bøgerne.

Rammerne

Formidlingshuset er en virtuel bygning uden genkendeligt forlæg fra den fysiske verden. Det er en komplet bygning (C1), og den virkelige verdens fysiske begrænsninger er simuleret i materialer, der ikke kan gennemtrænges, og døre, der kan åbne og lukke (men som man *kan* gennemtrænge). I tilknytning til huset er der opført et auditorium i det fri (F1).

Såvel stueetagens åbne som det store rum mod øst på første sal kan betegnes som udstillingsrum (I). Dog kan man også vælge at betragte lamel-skillevæggene i stueetagen som rumopdelinger mellem ressourcerum (K; fx. Universitetsbibliotekets afdeling, ressourcer om en enkelt forfatter, udstilling af bøger med lydseksempler). Der er et auditorium (J1) med pudesiddepladser (N7), og ikke mindre end fire mødelokaler (J2) med stole (N7) – ét stort, to mindre, der indrettet som dagligstuer samt et kontor med en lille stolegruppe til møder. I modsætning til mange andre biblioteker forekommer mødegrupper med sofaer og stole (J3) ikke i huset, (sofaen lige ved indgangen er kun beregnet til én

person, N7). Det er ikke en bygning, hvor man hænger ud og råhygger, hvad der kan være med til at forklare betydningen af Ames' Bar som ramme om de uformelle, sociale aktiviteter. Endelig kan de to skranker, en ved indgangen og en i Universitetsbibliotekets afdeling, siges at definere en art rum, eller samlingssteder (Figur 6).



Figur 8. Skilte med links til web-ressourcer.

Formidling

Formidlingshuset udmærker sig ved at rumme mange objekter, der er knyttet til bibliotekernes virke. Af notecard-typen (M3) er der således hele 28 forfatterportrætter i udstillingsrummet. Desuden er der en halv snes bogforsider, der henviser til notecards om bestemte bøger (figur 7). Der er et enkelt skilt til notecard om Bibstream samt et skilt med anbefaling af "10 gode steder" – et af de første produkter, der blev lavet til huset. En nyere udgave af den er "Turen går til Second Life (M2; Figur 9), der ligesom en bog om buddhisme og en billedbog (som ligger fremme tre steder i huset) er til at blade i. Af objekter, der linker til World Wide Web, ses først og fremmest de 17 bogforsider og plakater, der giver adgang til websider (de fleste under litteraturssiden.dk) eller podcasts med forfatteren (M5). Der findes også en række skilte af denne art (Figur 8). De henviser til biblioteksressourcer som licensguide.dk, fjernadgang, bibcast, bibstream og musikbibliotek.dk. Af særlige søgeressourcer er der en stor globus, som giver adgang til særligt tilrettelagte søgninger i det Kongelige Bibliotek (M6). Den tilhører Københavns Universitetsbibliotek, der sammen med IT-Universitetet har indrettet et lille eksperimentarium i en afdeling af stueetagen. Objekterne i denne afdeling vil blive nævnt her, men de er strengt taget ikke en del af selve Info Island DK projektet. Endelig kan som biblioteksfaglige ressourcer regnes de to skilte, den ene formet som en pc, der henviser

til projektets websted (M7). Af faglig relevant udstyr i øvrigt er der de to storskærme i henholdsvis auditorium og udendørs amfiteater.

Der er relativt få interaktive ting tilbage i huset, som henviser til anden information. Det drejer sig om notecard-information om Borgerservice (N1), et reklameskilt for øen Wonderful Denmark (N3), en postkasse, hvor man kan efterlade notecard-beskeder (N4; se Figur 6), samt et par interaktive opslagstavler og et messaging-opkald (N4), som alle tilhører Universitetsbiblioteket.

En del statiske objekter benyttes også til formidling (O): Der er velkomstske, et vejviser-skilt, en menu til videoprogrammer til huset, vejledning til podcast-bøgerne, et par billeder af forfattere samt en bogforside, og endelig en velkomstkærm til Universitetsbiblioteket. I et af møderummene er ophængt original kunst, afbildninger af malerier fra en udstilling i januar 2008 (O2).



Figur 9. Feriekuffert med inventarliste vist til højre i billedet. Til venstre ses forsiden af "Turen går til Second Life".

Ting og sager

Nogle af de øvrige interaktive genstande har en funktion. Det gælder de to teleportere (N12). Andet er til underholdning (N13): løbebånd, avatar-højdemåler og Universitetsbibliotekets eksperimenter med en tavle og et "colour board".

Feriekufferterne, der er opstillet i ferieperioder, hører nærmest til under gaver (Q1; Figur 9). Men det er et sammensat objekt, som indeholder bl.a. notecards, bøger og tøj). En egentlig gave er derimod en t-shirt i Info Island DK design.

Endvidere er der møblement og stemningsskabende effekter (R). Dem er der mange af, om end en del af dem gentages i flere rum. Selv efter danske forhold er det bemærkelsesværdigt at finde 18 termokander med kaffe stillet frem i en enkelt bygning. Dertil kommer masser af krus og kopper. Kaffen kan skylles ned med indholdet af seks frugtkurve, og hyggen befordres i øvrigt at levende lys i forskellige udgaver, bordlamper, potteplanter (ni stykker) og bonzai-planter.

Endelig er der alle de rammesættende og stemningsskabende objekter: Mange træbænke, nogle sofaborde, et glas-sidebord, papirkurve, hængelamper og en standerlampe, lamelvægge til skillerum, barstole, et cafébord, to skænke, diverse udsmykning med fotostater, et skrivebord, to skranke, mødeborde, et vægur, stole af forskellig slags, puder, kuglepenne, en pingvinfigur og nogle meget store højttalere.



Figur 10. Objekt med link til YouTube (i magasin)

Stil

Som den fremtræder nogle måneder efter projektets afslutning, forekommer Info Island DK som et stilrent eksempel på dansk design, både hvad angår arkitektur og møblement. De få stilbrud, der trods alt forekommer, stikker derfor i øjnene. I Formidlingshuset skiller avatar-højdemåleren og postkassen (Figur 6) sig således ud. Udenfor forekommer vikingskibet ved landingspladsen, øens eneste tableau (S) over havets overflade, temmelig malplaceret. Det samme gælder ballonen, men den er trods alt ikke særlig synlig (Figur 12). Kigger man på arkiverede objekter og billedmateriale fra projekt-

forløbet, er det imidlertid tydeligt, at der har været leget noget mere frit og uhøjtideligt med udtryksformer undervejs, end den nu forladte, lidt museumsagtige bygning lader ane. Der har været fremstillet fantasifulde objekter såsom en tandpastatube som henvisning til Youtube (Figur 10) og en opslagstavle med festlige tegninger som henvisning til Dotbot (Figur 11). Og ved juletid har der været juletræer og julemænd i huset, som i anledning af højtiden var pakket ind med rødt silkebånd.



Figur 11. Opslagstavle med links til DotBot (ill. Connie K. S. Andersen).

Info Island DK forestillet

Bibliotekets rolle

Info Island DK projektet kan siges at være kommet til verden lidt ved et tilfælde, idet en ansøgning om støtte til eksperimenter med et 3D-virtuelt bibliotek i sidste øjeblik blev omformuleret til at være et forsøg med tilstedeværelse i Second Life (Borgerservice og Biblioteker, 2007). Men bag idéen om at give sig i kast med virtuelle verdener ligger væsentlige overvejelser både om bibliotekernes rolle og deres fremtid i et informations-samfund, hvor gamle normer og roller nedbrydes.

"Et bibliotekshus ... der skal være noget at komme efter. Der skal være noget, der gør en forskel i forhold til det, du kan få uden for. ... Det er jo den konkurrence, bibliotekerne står over for: Hvorfor skal man overhovedet komme der altså ofte, ... så der skal være ligesom noget merværdi hvis man skal opsøge biblioteket, og det gælder jo både fysiske og virtuelle." (interview med Fie)

"Noget, .. der var ret ... stor enighed om, var, at man i højere grad havde mulighed for at eksponere nogle af de elektroniske ydelser, online tjenesterne, som har nogen gange et svært liv i de fysiske biblioteker i dag fordi de jo er usynlige. Man kan sige bøgerne, de fysiske materialer, er meget synlige. Og bibliotekerne har et stort behov for også at synliggøre de andre ydelser, som jo typisk også kan tilgås hjemmefra via fjernlån, hvis man bare er logget ind som bruger. Så jeg tror, det var noget af det man gerne ville eksperimentere med, det var nogle af de mere vitale områder." (interview med Fie)

"... fordi biblioteker er ikke nødvendigvis det sted, folk går til først, når de skal have en eller anden information, eller de skal have et eller andet kulturtilbud. Der er masser af andre steder, at folk de går hen på nettet ... Men altså i hvert fald på nettet, der har vi ikke mere, vi er ikke indgang til alverdens viden, vi er ikke mere indgangen til kultur og oplevelser. Vi er ét lille sted blandt utroligt mange steder, som brugerne benytter. Og vi er langt fra førstevalget for mange af brugerne." (interview med Dorte)

Man skal tænke biblioteket ud til brugerne, på brugernes præmisser, i stedet for at tænke brugerne ind på biblioteket, fortsætter Dorte, og giver eksempler på, hvordan man ved hjælp af social software og Web 2.0-teknologier med mashups kan indføre biblioteks-komponenter i utraditionelle sammenhænge. I denne diskussion kommer hun ind på mange af de træk, som kendetegner det såkaldte *Library 2.0*, det brugercentrerede bibliotek (Casey & Savastinuk, 2006). Men hverken Dorte eller de øvrige informanter henviser direkte til *Library 2.0* bestræbelserne. Helt jordnært har det handlet om at: "vise, at bibliotekerne var med på det nye, altså markere os som noget andet end nogle kedsommelige, bentørre bogtrillere", som Grethe bramfrit udtrykker det.

Et andet tema, som flere af informanterne tager op, er nødvendigheden af at indfange og fastholde de unge:

"Man kunne også forestille sig noget andet, hvis man har en idé om, at de her verdener i høj grad henvender sig yngre, at det var noget at få udbredt bibliotekstanken og disse herligheder, som jo trods [alt] er forbundet med at have et fint biblioteksvæsen, som vi har i Danmark. Men det er også en kendsgerning, at mange unge, som har børn, forlader biblioteket og ikke længere er brugere. For 20 år siden var rigtig mange danske børn der brugte det, og i dag er der desværre en nedadgående kurve. Og hvis de helt forsvinder, så forsvinder de måske også som voksne. Så det, at der pludselig er et tilbud, et andet miljø, kunne måske stimulere interessen for at se, hvad der er af mangfoldigheder, for at søge på informationer ordentligt." (interview med Fie)

Det er et logisk og forståeligt argument, og selve tanken er indbygget i projektgrundlaget, der nævner interaktion med biblioteket: "tilpasset de forventninger som især unge mennesker har til deres færden på Internettet nu om stunder" (Borgerservice og Biblioteker, 2007, s. 4). Men det har nogle umiddelbare svagheder set i en Second Life sammenhæng. For det første er Second Life slet ikke for børn. Linden Lab's egne statistikker viser, at de mest aktive brugere ikke er de helt unge. Pr. Juli 2008 var således knap en sjettedel af de aktive brugere mellem 18 og 24 år, godt en tredjedel af brugerne mellem 25 og 34, godt en fjerdedel mellem 35 og 44, en femtedel var over 45, mens de 13 til 17-årige brugere af *Teen Grid* udgjorde en halv procent (Linden Lab, 2008).

Den forståelse af biblioteket som kulturformidler, som de to citater oven for illustrerer, understreges endnu kraftigere af Dorthé:

"Men her er også et kulturkraftcenter. Her er også et mødested, hvor du fysisk kan komme hen og bevæge dig rundt, hvor du kan møde andre mennesker. Hvor du kan blive inspireret af det væld af information og kultur, der er til rådighed. Hvor det bliver formidlet på en spændende og nytænkende måde. Hvor børn kan lege, altså lege i biblioteket og på den måde tilegne sig kulturen eller viden på et område." (interview med Dorthé)

Der er tydelige lighedspunkter mellem dette billede af biblioteket og projektbeskrivelsen for Info Island DK. Kulturformidling er et nøgleord for hele Info Island DK projekt, og det er på én gang en styrke og en svaghed. En styrke fordi det giver projektet en enkel, bærende idé. En svaghed fordi der netop er tale om en form for vanetænkning. Der er tradition for, at folkebibliotekerne er gået i spidsen med formidling af nye teknologier. Et forbilledligt eksempel er bibliotekernes introduktionen af internettet og opbygning af netbaserede services. Men Second Life er langt mere kompliceret at gå til, end World Wide Web er, og en direkte sammenligning som den følgende er ikke uproblematisk:

"Skruer man tiden tilbage og ser på internettets helt tidlige liv, kan man sige, ... så var der jo også der meget skepsis for, jamen hvad skal vi med det? Hvad kan vi på nettet, som man ikke kan, når man træder ind ad døren på det fysiske bibliotek?"
(interview med Dorthé)

Det har været en positiv tanke at ville give danske brugere let adgang til Second Life gennem webstedet <http://www.infoisland.dk>, så man "med dansk hjælp og vejledning kunne komme ind og få lavet en avatar og så selvfølgelig lande direkte på vores ø med det samme" (interview med Anne). Men det kom ikke til at fungere teknisk. I det mindste nogle af projektdeltagerne så også i projektet muligheden for, at Info Island DK kunne blive "det sted, at man naturligt startede som dansk avatar, hvor vi så ville lave ... nogle henvisninger til andre gode steder" (interview med Anne). Flere af aktiviteterne synes skabt til at understøtte dette formål (bl.a. guidede ture, den virtuelle bog "Turen går til Second Life" samt en del af skiltene). Men, selv om det er nyttige ressourcer, har det nok været en for optimistisk vurdering, båret frem af tidens *hype*, at tro at en portal til oplevelser i Second Life kunne blive et samlingspunkt for danske brugere.

Det fysiske biblioteks mulige død

Bekymringen for bibliotekets fremtid som særlig institution, som bl.a. Fie udtrykker oven for, har også den dimension, at det med fremvæksten af digitale medier måske vil blive muligt helt at undvære den konventionelle biblioteksbygning og en god del af dens beboere. En informant refererer til diskussion af, om man med elektroniske arbejdsgange kan reducere det fysiske bibliotek til et lager:

"Internettet giver store muligheder, så kan man sige, hvorfor overhovedet have et fysiske bibliotek? ... Hvorfor ikke bare have en bogsamling i en eller anden kælder eller i et tårn og så kan man via nettet ... bare afgive en ordre og så bliver det leveret til døren eller til et eller andet sted, hvor jeg kan samle det op. Og de tanker har faktisk været på banen i bibliotekssektoren for år tilbage i takt med internettets indtog og i takt med, at geografin betød mindre og mindre. Fordi brugerne i den fysiske verden er jo egentlig lidt ligeglade med, hvor ... materialet befinder sig. De skal bare have det." (interview med Dorthé)

En anden informant går videre endnu og udvikler den kætterske tanke, at der kunne være god økonomi i at gøre det virtuelle bibliotek til det virkelige bibliotek:

"Man kunne jo i teorien ... tage alle de penge, der bliver brugt på biblioteksvæsenet i Danmark, mange, mange, mange, mange penge; mange, mange mandeår. Dem kunne du koge ned til så meget her [holder to fingre op], og så havde du den samme service i et virtuelt rum – som en tanke, såmænd." (interview med Emil)

Det ligger imidlertid ikke i projektbeskrivelsen, at der med Info Island DK skal tænkes i baner, som må forekomme dystopiske for mange i biblioteksvæsenet. Der er heller ikke noget, som tyder på, at det i projektet har været diskuteret, at Second Life biblioteket

skulle være andet og mere end et supplement til det fysiske bibliotek og det netbibliotek, som er blevet en kæmpesucces uden at tage livet af det konventionelle bibliotek. Tværtimod er det en af projektets styrker – og en mulig svaghed anskuet ud fra en innovationstilgang – at det virtuelle bibliotek konsekvent er blevet vurderet med udgangspunkt i den fysiske verdens bibliotek:

"Man kan også sige, om der i det hele taget skal være biblioteker i Second Life. Om vi kan overføre noget af det, vi gør her i den virkelige verden til Second Life. Altså, jeg synes vi fandt ud af i dette projekt, at der var mange ting, som vi gjorde, som ikke fungerede i Second Life." (interview med Bente)

Bibliotekarernes rolle

De aktive projektdeltageres rolle i forhold til Info Island DK's brugere har netop været at agere guider: Biblioteksvagterne var samlet i Second Life gruppen *Guider*, ordet *Guide* stod på ryggen af den t-shirt, deres avatarer bar, og ordene "vejleder", "guide" og "helpdesk" forekommer hyppigt i samtalerne med informanterne:

"Jeg tror nok, biblioteksavataren skal udforske verden. Den skal måske også mere grundigt end andre gør det. Ligesom vide noget om, om det hele, kan man sige. Have et bredt kendskab til hvad er det, der sker derinde, og hvilke muligheder har vi, og hvad er der af feriesteder, hvad er der af universiteter, der etableret derinde, og hvor kan man finde det ene og det andet i verdenen. Sådan lidt samme rolle som vi har herude, hvor vi ligesom er indgangen til mange ting ... Det var noget af det, som også var tanken, at vi ligesom skulle kunne guide nye brugere af Second Life sådan lidt ind i verdenen. Sådan lige fortælle dem: Her kan du købe noget fedt tøj, og her sker der noget, her sker der noget sjovt, og sådan noget. Det synes jeg, det kunne være en vigtig rolle." (interview med Carl)

Som citatet antyder, passer guiderollen ganske godt til bibliotekarernes vante rolle, som den for eksempel udtrykkes i blandt andet disse citater:

"Man er meget perfektionistisk som bibliotekar ... Man skal virkelig kunne stå inde for alt, hvad du siger. Det man siger, det skal kunne underbygges. Og man har traditionelt været meget objektiv og neutral." (interview med Anne)

"Det er lidt vigtigt at vi ved lidt om, hvad det er der sker ude i verden. Vi vil helst jo godt være et lille skridt foran vores brugere. Sådan så de ikke kommer og siger et eller andet, så vi siger 'øøh'." (interview med Anne)

"Interviewer: 'Så man kan godt sige, det ved jeg ikke? Eller, det kan jeg ikke tage mig af?'

Anne: 'Nej, det tror jeg aldrig, at man får nogen til at sige.[griner] Men, det ved jeg ikke, ja. Det er klart, jeg kan mærke det på mig selv, når man har mange års

erfaring, så virker det pinligt, at man bliver spurgt om noget, man ikke kan svare på." (interview med Anne)

"Hvis man har læst mange bøger, så er man også god til at formidle bøger, så, du spurgte om, hvad man skal kunne, så kunne det være at kende verden." (interview med Carl)

Samtidig er bibliotekarrollen forlenet med autoritet. Carl taler om "embedsmænd i en eller anden forstand". Dorthé kalder sin avatar for en "officiel avatar", og hun mener, at bibliotekarer har en særlig status:

"Det kan godt give en vis respekt, at man er biblioteksavatar derinde Bibliotekerne har et godt image. Fysiske biblioteker har et godt image. Bibliotekstanken har en god signalværdi over for folk. Og det kan man godt mærke til tider, at man trækker med derind den der respekt for det og nysgerrighed om det også, selvfølgelig. Men grænserne er mere flydende." (interview med Dorthé)

At denne selvforståelse er udbredt, fremgår tydeligt, når der bliver spurgt til, hvilke tanker informanterne har gjort sig om udformningen af deres avatar. Dorthé har reflekteret en del over det og giver følgende forklaring, som de fleste andre informanter er helt på linje med, når de fx. siger "den ligner mig":

"Der er selvfølgelig nogle få, som laver sig om til noget helt andet, en zebra, eller sågar et øje, der ligger på jorden, eller en røgsky. Det har jeg da også set eksempler på. Men langt de fleste avatarer, jeg ... mødt derinde, de ligner sådan set det, de er, nemlig mennesker. ...Igen der hænger det sammen med den måde vi basalt er skruet sammen på i vores tankegang. ... Hvad giver det bedste grundlag, når vi skal interagere med hinanden? Er det, at man har sådan en figur, der ligner lidt sig selv, eller i hvert fald ligner et menneske, eller hvad? (interview med Dorthé)

Biblioteksavatarer er seriøse, som Anne fremhæver:

"Jeg synes, at den skal være lidt seriøs. Jeg ville ikke bryde mig om at rende rundt og være kanin eller et eller andet – andet. Men jeg vil gerne opfattes lidt som den professionelle person, jeg er. Når jeg så repræsenterer en institution, så synes jeg også, at jeg skal være mig selv." (interview med Anne)

Flere andre informanter kommer selv ind på, at det vil være aldeles upassende som bibliotekar at være repræsenteret i dyreform. Annes kanin-billede er så slående, at det et par gange senere har været brugt i samtaler med andre informanter. Det bliver afvist med en vis undren, og en enkelt gang med oprigtig forargelse og en ganske sigende sidestilling mellem tilstedeværelse i den virtuelle og den fysiske verden:

"Interviewer: 'Du vil ikke hoppe rundt som kanin?'
Fie: 'Men det vil jeg nok ikke, hvorfor skulle jeg gøre det?'

Interviewer: 'Det kan man.'

Fie: 'Ja men det ville nok hænge sammen med at jeg så også forventede at få et seriøst spørgsmål i informationsteknologi ...'

Interviewer: 'Så der ligger nogle grænser for, hvordan man kan se ud?'

Fie: Ja, eller, det er da ikke kun med Second Life at gøre. Det med at være kanin. Jeg vil da heller ikke hoppe rundt i et udlån som kanin. Ja, med mindre det var karneval, eller vi havde temadag om kaniner, så ville jeg nok gøre det..." (interview med Fie)

Biblioteksavatar skal se ganske almindelige ud, og de må gerne ligne ejeren, er flertallet enige om:

"Hun ligner mig. ... Ja, nogle dage mere end andre selvfølgelig ... cowboybukser og så en snæver ... skjorte." (Anne)

"Jeg tror, jeg ser meget almindelig ud" (Bente)

"Jeg prøvede at få den relativt vellignende ... en t-shirt, den er jo mest praktisk ... jeg har prøvet at være forholdsvis anonym." (Carl)

"Valgte ... en standard-avatar. ... Gik ind og gjorde den kortere, sådan så den passede mere til den højde, jeg har i real life. Og så lavede jeg den korthåret, fordi jeg også i real life har relativt kort hår, og så tænkte jeg, nej det der med at gå rundt i store kjoler osv. det er ikke sådan lige mig, så min avatar går rundt i cowboybukser og t-shirt og sådan noget." (Dorthe)

"Jeg er helt almindelig. ... [har slet ikke brugt tid på tøj, men] ville se ud som jeg ellers gør i forhold til min garderobe eller min frisør ... jeg synes da også at sådan skal rigtige bibliotekarere også være. De skal være personlige." (Fie)

Jeg tror, vi prøvede at lave noget, der var lidt op ad mig selv på en eller anden måde. ... Vi havde nogle projekt t-shirts, som vi delte gratis ud, og så havde vi også nogle stabs t-shirts, så vi faktisk uniformerede os, når vi var på vagt. ... Vi var da ikke alt for provokerende klædt på. ... Jeg er meget lidt tilbøjelig til at signalere noget, jeg ikke kan stå inde for på en eller anden måde. ... Det var en sjov ting, når det så var varmt i vejret, så skiftede vi alle sammen til shorts og soltoppe." (Grethe)

"Jeg har i hvert fald købt mig selv noget hår. ... Bare sådan en almindelig en med cowboybukser og brunt hår ... Man går da ikke i sådan noget, noget escort-tøj der." (Hanne)

"Ligner mig selv sådan rimeligt meget, kort hår og masser af fregner. ... jeg tog sådan standard ..., som jeg bare modificeret en lille smule. Jeg går i noget andet tøj, end jeg gør herude.... bukser med nitter ... og store støvler ... for at jeg også ligesom får noget ud af det, så skal jeg da også have en genkendelighed i min figur." (Ivan)

Flere informanter henviser til, at visse firmaer, angiveligt bl.a. IBM, har indført en *dress code* i den virtuelle verden. Det er ikke en tanke, de afviser, og flere har, som Grethe i citatet oven for, været tilfredse med t-shirt-uniformeringen på Info Island DK. Ensartet

påklædning fremmer fællesskab, som det ses i en beretning fra den første forfatteraften på øen:

"Og tilhørerne fik jo så sådan en t-shirt, som var special-designet ... et sådan special-shirt med bogforsiden på og så autografen hen [over], som avataren kunne tage på, og de tog alle sammen den her t-shirt på, så snart de fik den." (interview med Dorthe)

En vis lighed med virkelighedens verden, som den de fleste af informanterne har tilstræbt, giver respekt og øget troværdighed, fremgår det blandt andet af denne beretning:

"En af vores kollegaer Men hun er i virkeligheden, sådan, skal vi sige, lidt rund i det. Og så hendes avatar, den var tilsvarende rund i det. Og det er jo noget, man skal gå ind og ændre. Altså, standard-avataren er jo meget sådan normalt proportioneret. Men det der er, man så ser en, som har altså har gjort sig, hvad skal man sige, er gået ud fra det der ideal, det synes jeg var enormt sjovt. Det giver sådan meget mere credit ... end en, som man ved ser sådan ud, og som bare lige ligner en eller anden fotomodel." (interview med Carl)

Kun en enkelt af de kvindelige informanter kommer ind på, at hun har leget med sin virtuelle identitet: "Jeg havde da også sådan en Marilyn Monroe rød [kjole], jeg optrådte engang med i højhælede sko, og det ville jeg aldrig have drømt om at tage på, på arbejde." (Grethe). Hvortil hendes kollega tørt bemærker "Nej, men det er jo så en af fordelene [ved Second Life], at man får ikke ondt i fødderne". En af de andre kvinder i projektet har også optrådt i "super-dress, balkjole nærmest", men det hænger tilsyneladende sammen med hendes ageren i Second Life i en anden sammenhæng, hvor der gælder en særlig dress code. Endelig flirter Hanne (som den eneste) med tanken om måske at kunne tage form af en *tiny* (miniature-avatar) eller en lille ræv, som rider rundt på en pony. "Det er jo for sjov, ikk'. Men det kunne jeg godt føle mig lidt fristet af [ler] en gang i mellem." (Hanne).

Der er en smule mere spræl i nogle af mændene. Ivan går, som citeret, lidt vildere klædt end i virkeligheden. Emil, som i øvrigt er observeret i Second Life iført cowboybukser og t-shirt, svarer lettere irriteret: "Altså for min skyld må bibliotekarerne gerne komme fuldt armeret med pistol og alt mulig andet." men trækker alligevel lidt i land: "Hvis der var et fint, stort forkromet bibliotek, så ville der være god idé i, at man lavede en form for dress code og sagde, at nu skal vi ligesom signalere det og det."

En enkelt, mandlig projektdeltager har for alvor leget med sin avatar-udformning, og det giver anledning til nogle kommentarer, der antyder, at han dermed har sat lidt af sin troværdighed over styr. Selv om han faktisk har bygget objekter på Info Island DK, var han således ikke en af dem, som ved starten af undersøgelsen blev udpeget som særligt interessant at tale med (og det er en svaghed i undersøgelsen, at det ikke er sket). "Lidt

af et legebarn. Han kunne aldrig stå stille", karakteriserer Jane ham, mens Grethe med et grin fortæller:

"Men af vores kollegaer, han havde det med at møde op som Darth Wader, eller et eller andet vanvittigt. Han har moret sig dejligt. Han havde de mest tåbelige forklædninger. ... Og ligesom man stod og snakkede med ham, så skiftede han pludselig udseende." (interview med Grethe)

Foruden udformningen af avataren er informanterne også meget opmærksomme på de sammenhænge, deres avatar (de fleste har kun én) optræder i inde i Second Life. En informant bruger således en del tid på at forklare, at vedkommendes avatar aldrig har besøgt porno-steder. Dorthe taler generelt om "de steder, hvor jeg ville komme eller ikke komme, og ting jeg ikke ville derinde med den avatar." (Dorthe). En række af de andre informanter omtaler konkrete steder, de har besøgt. Ingen af dem kan siges at være kontroversielle. De fleste har fag-relevans, men der forekommer også underholdnings- (dansesteder, fester) og oplevelsessteder (racerløb, hang gliding).

Info Island DK oplevet

De praktiske problemer

Afrapporteringen (Barlach, 2008, s. 59f.) opregner meget fyldestgørende en stor del af de praktiske problemer, projektdeltagerne har været udsat for i form af tekniske vanskeligheder, omgivelsernes skepsis, dårlig indpasning af projektet i organisationen samt vanskelighederne med at mestre mediet. Disse forskellige problemer har også været berørt i samtalerne med projektdeltagerne, og det er klart, at de har spillet en rolle for udfoldelsesmulighederne samt for deltagernes helhedsvurdering af projektet. Til gengæld synes de ikke at have influeret nævneværdigt på viljen til at gennemføre projektet.

De tekniske problemer handler om computere, der ikke er kraftige nok til at køre Second Life, om manglende rettigheder til at installere Second Life klientprogrammet, om firewalls der forhindrer brug af Second Life, om begrænsninger i antallet af avatarer, der kan oprettes pr. IP-adresse, samt om en ikke-realiseret publikumsvenlig adgang til Second Life fra projektets websted. Problemerne har ført til, at projektdeltagere har måttet få sat særlige maskiner op for overhovedet at kunne deltage, har måttet arbejde hjemmefra, eller har måttet gennemføre aktiviteter fra maskiner i udlånet. Koncerten med duoen Transylvanien (31.10.2007) blev således gennemført i et børnebibliotek (efter lukketid), som var det eneste sted, hvor maskinerne havde tilstrækkeligt store grafikkort. De tekniske problemer har også været en medvirkende årsag til, at kun to biblioteker i projektperioden har gennemført arrangementer hvor Second Life og Info Island DK er blevet præsenteret for almindelige brugere. Der har været tale om fremvisninger og ikke om hands-on afprøvning af teknologien.

Projektstarten fandt sted, da Second Life forventningerne var på deres højeste i de danske medier. Men i løbet af projektperioden, netop i de måneder, hvor projektets aktivitetsniveau var størst, blev mediernes begejstring forvandlet til både skuffelse over og direkte afvisning af virtuelle verdener. Det kan være med til at forklare det relativt beskedne besøgstal, Info Island DK har haft. Dog skal det medtænkes, at det samlede antal danske Second Life brugere i projektperioden, ifølge Bente, kun var på omkring 3.000. Et absolut lavpunkt for interessen var, da en projektdeltager måtte aflyse sit foredrag i forbindelse med Ballerup Biblioteks 25-års jubilæum, fordi der kun var blevet solgt to billetter.

Den svigtende interesse gjorde sig også gældende på kollegialt plan:

"[Der var] meget fokus i pressen på det lige inden ... og efter den tid, så var der ... i den periode var sådan lidt, der blev det nævnt, ligesom nævnt i frokoststuen: Og hvordan går det så med os i Second Life ... Men så, da det fokus forsvandt, fokus i offentligheden forsvandt fra det, så forsvandt ... fokus fra den brede ... personalet også." (interview med Ivan).

De fleste af projektdeltagerne har fortalt deres kolleger om Info Island DK projektet på personalemøder eller ved særlige orienteringsmøder, ligesom der har været orienteret om arrangementer i den virtuelle verden. En enkelt har endda inviteret kolleger kigge med på afviklingen af et spændende arrangement:

"Men han sad rent faktisk her, fordi han havde ikke nogen computer selv, hvor han kunne komme ind ordentligt. Så der sad vi nede i vores undervisningslokale, han og jeg. ... jeg havde også [sendt] det ud på vores intranet: 'og er der nogen, som kunne tænke sig at kigge os over skulderen, og [navn] kommer og skal snakke om sin spændende' ... vores chef, havde også [sagt] nå ja, det er da spændende og det kan da godt være, men altså. Der var kun [navn] og mig [griner]." (interview med Anne)

Den manglende kollegiale interesse tilskrives dels travlhed med andre gøremål:

"Jeg tror der var mange der syntes ... at det var fint vi brugte tid på det, for så slap de ... jeg tror ikke der var nogen der syntes decideret det var en fuldstændig tåbelig idé. Så længe de ikke selv skulle arbejde med det." (interview med Ivan)

Dels taler flertallet af informanterne om, at interessen for IT i det hele taget er meget begrænset blandt de mange midaldrende eller ældre bibliotekarer, samt at der findes en vis faglig konservatisme:

"Men det vil måske også kræve sådan lidt et holdningsskifte blandt bibliotekarerne. For der er mange, ret mange, der ikke tager det særlig alvorligt, altså virtuelle verdener. De synes, det er noget pjat, og der ikke er nogen pointe i det og sådan, og det er selvfølgelig også en kamp." (interview med Bente)

Den dårlige integration af projektet i de deltagende organisationer skal nærmere ses som udtryk for dels en manglende forståelse for de ret omfattende krav, projektet stillede til deltagerne, dels mangelfuld forberedelse på at gå ind i det, trods alt, hastigt etablerede projekt. Det er noget, som er gået flere projektdeltagere på:

"Så synes jeg også, at det har været et problem, at de forskellige, i hvert fald vores bibliotek ikke rigtig har prioriteret det. ... Så der har ikke været tid til at gøre de der ting, som måske egentlig kunne have gjort det mere spændende. Det har været sådan lidt en halv time hist og pist, og ellers så har man skullet gøre det derhjemme. Og der er jo også grænser for, hvor meget man gider det. ... Det er jo ikke ligesom vi er blevet taget fra nogle andre opgaver og så har fået at vide, at nu har I tid til det her ... det er bare blevet puttet ind." (interview med Hanne)

Problemet med dårlig integration i organisationen af nye opgaver, som digitaliseringen fører med sig, er imidlertid helt generel. Det er ikke fordi, Info Island DK specielt har været den grimme ælling i bibliotekernes hverdag. Der synes simpelthen endnu at

mangle forståelse for de nye arbejdsformer og arbejdsopgaver, det virtuelle bibliotek giver anledning til:

"Ganske mange af mine kolleger rundt omkring på biblioteker er jo med i at skabe de her netbiblioteker som for eksempel litteratusiden.dk. Eller de er med i biblioteksvagten, eller de er med i bibliotekernes netguide eller i nogen af alle [de] andre netbiblioteker, der findes. Og alle sammen giver de udtryk for, at når de sidder der og laver noget ... der har med et netbibliotek at gøre, så er det jo ikke særlig synligt, at de faktisk ... laver noget, ... De her deltagere i netbibliotekerne også lidt må kæmpe for at få synliggjort deres arbejde. Det er nu engang mere synligt, at man er på vagt rent fysisk i et fysisk bibliotek. Det er knap så synligt, når du sidder og laver projektarbejde." (interview med Dorthé)

Et enkelt af de deltagende biblioteker har bekostet et introduktionskursus til Second Life for tre af de ansatte. I de øvrige biblioteker har projektdeltagerne alene haft den støtte, projektet har kunnet tilbyde i form af møder og in-world byggeworkshops. Der har gennemgående manglet klare aftaler om normeringen af projektdeltagelsen samt nedtrapning af andre opgaver. I nogle tilfælde har projektdeltagerne skullet passe udlånsvagter på Info Island DK og det fysiske bibliotek samtidigt, og det er blevet oplevet som frustrerende, trods det lave besøgstal på øen.

Vanskelighederne med at mestre mediet er nok det alvorligste af de praktiske problemer, fordi det både har haft virkninger for projektafviklingen og for projektdeltagernes samlede vurdering af projektet. Disse afledte aspekter tages op nedenfor. Her skal det blot konstateres, at deltagerne har haft betydelige problemer med at bygge, dvs. selv at fremstille objekter til det virtuelle bibliotek. De fleste projektdeltagere havde praktisk erfaring med at benytte Second Life, allerede inden de blev involveret i Info Island DK. Men kun en enkelt synes at have haft betydelig byggeerfaring, mens en anden, som er en dreven programmør, leverede lysopsætningen til Transylvanien-koncerten, og en tredje fremstillede bl.a. en rejsekuffert til mænd og det vikingskib, der ligger for anker ved øens ankomstplatform. Et par projektdeltagere har udformet skilte, men dog ikke uden problemer:

"Jeg kan dårligt beskrive al den tid, vi har brugt på, bare på at lave sådan ét lille skilt, ... hvor man bare skulle klikke, og så kommer der den der, sådan note ... ting frem, som er nærmest umulig at læse. Og altså, tid i forhold til udbytte var super ringe [griner]. Så .. der var i virkeligheden nogle andre som ... altså vi skulle have tænkt tankerne og så var der nogle andre, som skulle have lavet det." (interview med Carl)

Enden på historien blev en arbejdsdeling i det store og hele identisk med den, som Carl foreslår. Som nævnt må dette skønnes at have haft virkninger for projekts forløb og resultater. Men selve tanken med at involvere projektdeltagerne som bygmestre i begrænset udstrækning giver god mening:

"Da jeg så kom til som projektleder, så tænkte jeg, ... nu må vi prøve at gøre noget, sådan så projektet får større grad af ejerskab over de her ting. Fordi har man været med til at bygge et objekt, ... så har man også et andet forhold til det. For det første kan man nemmere selv skabe et objekt og bestemme, hvordan hvad der skal stå på det, osv., og man har også en anden ejerskabsforhold til det. Og derfor lavede vi noget materiale, sådan så det var meningen at alle, eller i hvert fald som minimum skiltegruppen, de skulle kunne lave deres egne skilte." (interview med projektlederen)

"Og vi havde en anden workshop, .. som handlede om storskærme, hvor ... [avatarnavn] havde tilrettelagt noget undervisning, og så skulle de hver især have to forskellige objekter, to forskellige typer storskærme. Med det formål, at alle, og mindst de projektansvarlige, det vil sige en fra hvert bibliotek, skulle kunne have de her objekter, som de selv kunne putte ting på eller videregive til andre, instruere andre i at bruge, så man nemt, når man havde fat i en foredragsholder kunne sige, her har du nogle storskærme. Dem bruger du på den og den måde, eller i al fald lige putte det på." (interview med projektlederen)

Ud over de nævnte aktiviteter deltog en del af projektdeltagerne også i de tre Info Island DK byggeworkshops. Disse var i princippet åbne for alle interesserede, men synes i praksis især at have tiltrukket projektdeltagerne. Vanskelighederne ved at bygge kom meget klart til udtryk på den anden af disse workshops, hvor en af opgaverne var at konstruere et krus fyldt med dampende kaffe. Det er en aktivitet, som flere af informanterne refererer til som en hård prøve, og angiveligt lykkedes det kun to workshop-deltagere at få løst opgaven.

Det teknologiske fix

Det er en ganske almindelig reaktion at forsøge at løse tekniske problemer med tekniske løsninger og dermed søge at bevare optimismen. Info Island DK informanterne er ingen undtagelse i og med, at Second Life's tekniske ufuldkommenhed vejer ganske tungt i deres samlede vurdering af projektet. Samtidig udtrykker en del af dem tillid til, at den virtuelle verden vil blive mere attraktiv, når nogle af problemerne bliver afhjulpet. Den oftest fremsatte formodning er, at *voice chat* kan eliminere de åbenlyse svagheder, der er ved chat-kommunikation:

"Jeg savnede, at der var voice på. Så går det meget hurtigere. Der var alt for meget spildtid ... Idéen er jo, at hvis man mødes derinde, så kommer man ud over de fysiske afstande, og det er jo ligesom pointen." (interview med Emil)

Forventningerne udstrækkes endda til, at brugen af tale radikalt vil kunne ændre oplevelsen af at agere i Second Life:

"Og så kommer det der voice også på et tidspunkt. Og så er det jo, at det begynder sådan rigtigt, at tingene smelter sammen, at man sådan bliver ét med sin avatar i stedet for, at man sidder og skriver hele tiden." (interview med Bente)

Ligeledes er et par stykker inde på, at brugen af virtuelle verdener vil blive en helt anden den dag, man kan benytte sin avatar på tværs af tekniske platforme:

"Jeg læste for nylig, at man jo arbejder med planer om at ... lave avatarer, der ligesom kan gå på tværs af verdener. Og at i det øjeblik at man finder ud af det og gør det, så vil det pludselig blive stort. Altså at alle, eller mange, vil have en avatar." (interview med Hanne)

"Jeg tror, at det der skulle til, at man kunne tage sin avatar og bruge den i nogle andre universer. Når man kan tage ting, man har bygget derinde i Second Life og trække ud i nogle andre grænseflader og omvendt, at man nemt kan tage noget, man har i forvejen, og putte derind ... Men i det øjeblik, at der en mere fri vanding mellem de forskellige systemer, så tror jeg at for alvor, at der vil ske noget." (interview med Dorthe)

Informanterne forstår at adskille de forskellige tekniske vanskeligheder fra selve idéen om at formidle bibliotekerne i en virtuel verden. For dem har Second Life udgjort den givne praktiske ramme, men det har ikke været et mål i sig selv at benytte netop denne verden. Og forsøget med Info Island DK skal derfor ses mere som et pionérarbejde med et umodent medium end som en prototype, der kan udvikles til et færdigt produkt:

"Second Life er dynamisk. Det kører derudaf, og det udvikler sig dag for dag. Det er for tidligt nu at lige stable et stort forkromet værk på benene og sige, at her har i det her, kom og brug det." (interview med Emil)

"Jeg tror, vi blev lidt forbavsede hvor, hvor besværligt og bøvlet teknikken alligevel var ... Det var også noget af det, vi snakkede om, da vi sluttede projektet. Det var netop, vi ville ikke droppe idéen med en virtuel verden. Men vi ville håbe på, at der kommer noget bedre teknik, måske." (interview med Grethe)

Arbejdsdelingen i projektet

Af en chat-udskrift af et projektmøde afholdt før åbningen af Info Island DK den 2. maj 2007 fremgår det, at projektejerens ønsker at fordele nogle roller, "så I ved hvem der laver hvad". Dermed var der lagt op til et ganske almindeligt projekt, hvor arbejdsformen er kooperativ, og hvor hver enkelt deltager løser bestemte delopgaver. Det blev søgt ændret ved tiltrædelsen af projektleder nr. 2. Men snart viste det sig, at man var nødt til at foretage en arbejdsdeling, hvis projektet skulle fungere:

"Det var faktisk nok prioritering, der skete, og som jeg som projektleder var med til at understøtte. ... på det her tre kvarte år ... der er det meget, hvis ... man skal selv have alle de her basale Second Life kompetencer. Man skal rundt og opdage alle de spændende steder i Second Life, så man kan fortælle andre om det. Man skal vide ting om sin avatar, man skal også kunne bygge ting selv, og designe det flot, samtidig med at vi skal formidle noget biblioteksindhold derinde og lave arrangementer og netværke, og så videre. Det er mange ting på én gang. Så der sondrede jeg nok lidt og sagde, ok, det kan være svært at arbejde med alle de her ting på samme tid. Så der er nogen der er rasende gode til at bygge, de bygger. Og så er der nogen, der er rigtig gode qua deres profession og arbejde til at formidle ting, og som brænder for at fortælle noget om litteratur eller som rigtig gerne vil arrangere en koncert derinde, eller som gerne vil noget helt tredje ... Som projektleder er det vigtigt at ... have en vis sådan forståelse for tingene. Men du kan ikke nå det hele, du kan ikke favne det, og så er det bedre at bruge sin energi på at dele tingene ud og sige, der er nogle, der bygger. Der er nogle, der er rigtig gode til det og synes det er sjovt, vær's'go'. Og så er der nogen, der får ideerne til hvad skal vi bygge, og hvordan skal det se ud, og hvordan skal vi formidle tingene derinde." (interview med projektlederen)

Som nævnt blev nogle af projektdeltagerne i stand til at bygge skilte, og nogle enkelte bidrog med andre objekter. Men alle blev reelt afhængige af at få fremstillet ting af *designeren*, som deltog i projektet på frivillig og stort set ulønnet basis. Der findes eksempler på, at to eller flere projektdeltagere fandt sammen og selv tilrettelagde og udførte objekter. Et af disse er det tidligere nævnte skilt med henvisninger til "10 gode steder", som senere blev afløst af den virtuelle bog "Turen går til Second Life". Men generelt var det den enkelte deltager eller undergruppe, der fremsatte ønsker til projektlederen eller direkte til designeren. Der har været nogle online-møder om aftenen eller i weekenderne mellem projektdeltagere og designeren, mens en stor del af kontakten i øvrigt er formidlet gennem projektlederen:

"Vi havde nogen gange møder her, og så snakkede vi om hvad der skulle bruges. De sørgede så for at finde noget materiale, hvis jeg skulle bruge noget til skiltene." ... "Ellers var [projektlederen] jo min koordinator og hende der gav ønskerne videre." (interview med designeren)

Projektdeltagernes oplevelse af denne arbejdsdeling er ikke entydig. De færreste har været stærkt interesserede i at bygge i større stil. Carl erklærer, at det har været spild af tid og ressourcer overhovedet at lade projektdeltagerne lave objekter selv. Grethe føler sig derimod holdt udenfor:

"En af grundene til at jeg var lidt ked af det, det var altså, vi fik ikke rigtig lov til at være med i den del af det. Det blev ligesom styret fra Århus, er mit indtryk. Så der var ikke så meget tilbage for os at være kreative med. Vi fik bare serveret nogle rammer."

...

"Der var meget lidt,.. vi kunne gøre Altså, vi kunne bestemme at der skulle hænge nogle billeder på væggen, for eksempel, men selv hvor væggene stod, og hvordan møblerne var, det havde vi ikke rettigheder til." (interview med Grethe)

Grethe begrundede de manglende rettigheder med, at det af hensyn Formidlingshusets sikkerhed ikke var muligt at lade alle og enhver ændre på eksisterende objekter inde i huset, og hun har da også både fremstillet skilte og udlevet sin byggetrang på øens Playground.

Af større betydning end de praktiske muligheder for at bygge er det imidlertid, at flere af projektdeltagerne har oplevet, at diskussionen, af hvad der skulle opstilles i huset, har været utilstrækkelig, samt at nye tiltag ikke har været kommunikeret klart ud. Det begyndte med en lidt abrupt start for projektdeltagerne:

"Vi havde fået bygget det her hus, og det tog meget længere tid, end vi havde regnet med. Og lige pludselig så skulle vi jo åbne, og så skulle der jo også være noget indhold. Og det havde vi jo overhovedet ikke talt om endnu. Det, synes jeg, var ret irriterende. Nå, men så skulle vi lynhurtigt have stablet et eller andet op, nå ja, hvad har vi så lige, vi kan få lavet, smækket op på nogle standere, og ... så var det lidt det." (interview med Anne)

Ivan har været glad for det gruppemøde i Odense (19. juni), som gav projektdeltagerne mulighed for at diskutere indholdet af Formidlingshuset, og han efterlyser mere af den form for samarbejde:

"Problemet var, at ... det er svært at generere idéer på egen hånd ud i forhold til noget, som man ikke ved, hvad er ... Jeg kunne godt have mig ønsket mig et eller to møder mere, hvor man lavede en brainstorm på hele øen på et konkret formidlingsprojekt. Brainstorm på hvordan litteratursiden [kom] ind i det. Hvordan laver vi vores kunstudstilling, og sådan noget. Det blev meget ad hoc, synes jeg. Altså så kunne [designeren] lave noget, ja, nogle skilte eller nogen slideshows, eller et eller andet, og blev det ligesom det. Jeg kunne godt savne sådan lidt en vildere idéfase, hvor man så også fik gennemført nogle af idéerne, så man kunne sige, jamen ok, smid nogle penge og nogle timer efter det her ... Også for at bryde rammerne. Vores rammetænkning. Måske skulle man have fået en ekstern konsulent ... der skulle komme med nogle ideer til, hvordan kan vi gøre de her ting, og hvad kan vi lave." (interview med Ivan)

Det skal som en sidebemærkning noteres, at det netop var en brainstorm med litteratursiden.dk's 70 redaktører, der gav Info Island DK et sent, men ganske afgørende input til kreative formidlingsaktiviteter (Barlach, 2008, s. 43f.) og:

"De fik så en periode der, ti minutter eller et kvarter, til at komme med idéer til, ... hvis litteratursiden skulle flytte derind, og det resulterede i en, en storm af idéer simpelthen. Altså, vi fyldte et par sider, alle de ideer de kom med, for hvordan man kunne formidle litteratur derinde. ... Vi havde efterfølgende så endnu et møde, hvor vi så valgte ud i de idéer, og tog nogle af dem, vi ... mente var realistiske at gennemføre. På det her tidspunkt var vi jo henne i slutningen af oktober måned." (interview med projektleder)

Endelig kommer Anne ind på, at det sommetider har været svært at følge med i udviklingsarbejdet:

"Altså der sker jo rigtig mange ting anarkistisk, altså så lige pludselig når man kommer derind, så pludselig er der sket et eller andet, som man overhovedet ikke har hørt om." (interview med Anne)

Designeren

Udformningen af Info Island DK med Formidlingshuset blev varetaget af firmaet *Future.com*, som også var involveret i forberedelserne til Transylvanien-koncerten og tillige har designet den etbenede stander, som er meget brugt i Formidlingshuset. Inden for disse rammer har designeren, projektets volontør, spillet en overordentlig stor rolle for den visuelle udformning af Info Island DK.

Designeren havde ved projektets begyndelse projektets øverste ansvarlige som chef, og han fik hende interesseret i Second Life ved at sende et link. Derefter fulgte hun byggeriet som tilskuer, mens hun selv lærte at bygge. Tidligere har hun arbejdet noget med grafik og med Visual Basic programmering. Hun har nogen erfaring med computerspil, men er primært interesseret i at sætte sig ind i og gennemskue IT-anvendelser: "Jeg er mere til at finde ud af nye programmer. Når jeg så har fundet ud af det – så falder min interesse".

Projektejeren fik sat lidt penge af til designeren, ligesom der på et tidspunkt blev indgået en aftale med arbejdsgiveren og projektet om, at designeren kunne bruge et begrænset antal arbejdstimer på projektet. Men langt størstedelen af indsatsen er foregået i fritiden og har været ulønnet.

"Jeg levede her i døgndrift i en tid. Sådan er jeg. Når jeg først brænder for noget, kan jeg ikke lade det være." ... " Men jeg har hele tiden selv været den fremfusende."

konstaterer hun, og tilføjer: "Jeg fik til gengæld alle de SL-penge jeg havde behov for." En ekstra motivation har været, at designeren har haft et særdeles godt samarbejde med projektlederen, som hun beundrer som en dygtig koordinator med en stædighed, som designeren genkender fra sig selv.

Designeren er yderst beskedende, når hun skal gøre rede for sin arbejdsform:

"Jeg må indrømme, jeg har også hugget her og der. Især scriptene. Nogen gange har jeg så sat noget sammen. Jeg kan godt lide at lave detaljer. Så jeg været rundt og fundet gratis scripts. Eller hvis man er heldig, har der været objekter, som man har kunnet tage script fra. Og til sidst har jeg være på hjemmesider med scripts, som jeg har kopieret og sat over i objekter og måske rettet lidt til." (interview med designeren)

Et eksempel på en sådan arbejdsproces giver designeren i beskrivelsen af den scenekonstruktion, der dannede ramme om Transylvanien-koncerten:

"Jeg har ligeledes en scene her bag ved. Det var her jeg lavede mest forskelligt. Det mønster, du ser skifte, er skærmdumps taget i MediaPlayer, imens jeg spillede noget musik, sat ind i Photoshop og uploaded som billede til SL. Sat ind med et scripts der skifter og zoomer billeder. Taget fra et dansegulv – scriptet. Som du måske kan forstå, så kombinerer jeg eget materiale med de ting, jeg kan bruge herinde." (interview med designeren)

Det er tydeligt, at hun nyder at beherske teknologien, at få ting til at virke, og hendes oplevelser af begivenhederne på Info Island DK er alle set ud fra teknikerens perspektiv. Adspurgte om hendes indtryk af Transylvanien-koncerten fortæller hun således:

"Jeg er nok den der mest ser på teknikken. Hvilke animationer der ser fede ud. Hvordan sidder avataren i stolen. Hvordan bruger de objekter. Jeg brugte lidt tid på at tage på dansesteder og var vildt begejstret for de animationer man mødte der. Nok fordi jeg ved hvad det koster at bare lave en lille bevægelse. Jeg har selv prøvet at lave nogen – vildt spændende." (interview med designeren)

Hverken samtalen med designeren eller de mange interviews med projektdeltagerne giver et helt klart billede af, hvordan idéudviklingen er foregået, når der skulle skabes objekter. I projektfasen før åbningen af øen havde designeren frie hænder til selv at finde på, men hun fik sine oplæg godkendt af projektledelsen. Senere har der været forskellige former for udveksling mellem projektdeltagerne og designeren:

"Vi havde nogen gange møder her, og så snakkede vi om, hvad der skulle bruges. De sørgede så for at finde noget materiale, hvis jeg skulle bruge noget til skiltene. De sørgede mest for at koordinere og finde på emner." (interview med designeren)

Formgivningen synes i høj grad at have været overladt til designerens fantasi. Men hun er lidt tilbageholdende med at svare på spørgsmål om den kreative proces, om det at få ideerne. Dog giver hun et interessant eksempel på sin arbejdsform i forbindelse med skiltningen af en konference (figur 12):

"F.eks. ballonen. Jeg skulle lave et skilt til en konference for Elevation. Jeg ville først lave en elevator. Men det lignede mere et køleskab – så det blev droppet. Så lavede jeg ballonen – stor succes ;o) Den tog fandme osse lang tid ;o) ... Elevation – står for at hæve, læste jeg. Hæve noget op i højderne." (interview med designeren)



Figur 12. Ballon fremstillet som skilt til en konference

Mens indsatsen i Formidlingshuset har været forholdsvis disciplineret, har designeren ladet fantasien få frit løb i konstruktionen af et kompliceret tunnelsystem under havets overflade. Det er en klaustrofobisk labyrint af gange, der fører til rum med eksotisk og overraskende indhold. "Jeg kan bedst lide fangekælderen. Har du set detaljerne på kæderne? Prøv at se på urnen. Hængelåsen", oplyser designeren (Figur 16). Der er døre, der åbnes ved at løse ordgåde. Der er animerede objekter, og ikke mindst er der *Ames' Bar*, en undersøisk smugkro, hvor der serveres voldsomt stærke virtuelle drinks. Den har været et mødested for projektdeltagerne (Figur 13).

Idéen til tunnelsystemet er udviklet i samarbejde med en medarbejder fra Future.com, og de to har bygget løs i deres fritid, sommetider om natten. Designeren har haft en masse kontakt med denne medarbejder, men ikke et egentligt formelt samarbejde med udviklerne af huset. Dog har designeren, som den vistnok eneste, fået lov til at foretage ændringer i huset. Hun har således udskiftet gulvtæppet, fordi det flimrede, og dermed også ændret på gulvmodulerne. Ligeledes har hun bygget og flyttet rundt på skillevægge og fremstillet puder til auditoriet.

I skrivende stund har designeren i nogen grad mistet interessen for Second Life, og hendes store *inventory* på 9.000 genstande er ikke meget i brug mere:

"Jeg har ikke været her længe - sådan i længere tid. Er kun inde få minutter. I SL i det hele taget. Jeg var blevet lidt mæt. Og så syntes jeg ikke der var nogen at snakke med ...Men SL kan få min interesse igen lige pludselig. Hvis jeg finder ud

af noget nyt herinde som jeg vil dyrke lidt - kan ikke lige sætte fingeren på det."
(interview med designeren)



Figur 13. Ames' Bar.

Formidlingshuset

Formidlingshuset har dannet ramme for størstedelen af aktiviteterne på Info Island DK. Det har på én gang faciliteret udfoldelsesmulighederne og afstukket nogle grænser, både praktiske og mentale. De praktiske begrænsninger er forholdsvis banale. De handler dels om styring af rettigheder til at bygge inde i huset, idet ukyndige, som nævnt, let kan komme til at beskadige huset. Dels handler det om dimensionering af de objekter, der har skullet stå inde i bygningen. Dels bemærker en enkelt, at det tager for lang tid at rendere den store og detaljerige bygning på en almindelig biblioteks-pc. Og endelig handler det om mulighederne for at bevæge sig i huset, hvor én klager over, at teleport-elevatoren til første sal komplicerer navigationen unødvendigt, mens en anden mener, at rummene er for trange. Dette sidste er dog ikke en udbredt opfattelse: "De, der besøger os, synes at huset er rummeligt – at man kan vende rundt derinde, uden at man lige pludselig står inde mod en væg", erklærer Jane.

De mentale grænser er mere interessante, idet man må antage, at bygningen i ikke ringe grad har været med til at definere, hvordan projektmedarbejderne har forestillet udformningen og brugen af den virtuelle verdens bibliotek. Alle informanter er enige om, at Formidlingshuset er en konventionelt tænkt bygning, om end med utraditionelle detaljer. Her nævnes mest den udendørs "amfibiescene" samt det utildækkede centrale auditorium – det sidste i øvrigt uden sans for arkitekternes tydelige reference til historiske

forlæg for åbne, centrale rum, såsom den romerske villas atrium, den elisabethanske teaterbygning, og ikke mindst nutidens stadion.

Dorte forsvarer Formidlingshuset som værende nødvendigt i henhold til projektansøgningen, men udvikler i samtalens løb også en teori om bygningen som symbol:

"... det jeg tror, det handler om, det er måske betydningen af at have et ikon på et bibliotek, i virkeligheden. Det at have en bygning, et sted man identificerer som biblioteket, det at have et stærkt visuelt udtryk som signalerer noget, det tror jeg stadigvæk er en vigtig ting ..." (interview med Dorte)

Hermed tilslutter hun sig en lang og stærk tradition for at tillægge biblioteket en særlig betydning – tænk blot på det alexandrinske bibliotek, lærdomstemplerne fra baroktiden, og de magtfulde billeder, som også nutidsforfattere som Borges (*La biblioteca de Babel*) og Eco (*Il nome della rosa*) har fremmanet.

Bibliotekets særlige betydning afspejles i nutidens bygningskunst, som fx. i Det Kongelige Biblioteks "Sorte Diamant" og Hjørring Bibliotek (begge: Schmidt, Hammer & Lassen), Roskilde Universitetsbibliotek (Henning Larsen), og bibliotekerne i Hørsholm (Knud Munk) og Kolding (Arkitema). Også Formidlingshuset er en pragtbygning. Og måske med et glimt i øjet konstaterer Fie:

"Men når man alligevel gør så meget ud af at lave noget flot fysisk, så hænger det vel også sammen med, at man bliver grebet af mulighederne for at lave noget, som man ikke kan i real life. Du kan jo godt lave et flot hus, du behøver ikke tage hensyn til, at materialerne er dyre som man gør i virkeligheden, når du skal have en særligt italiensk marmor." (interview med Fie)

Et yderligere argument for nødvendigheden af en (virtuel) bygning er, at den skaber en forankring:

"Men jeg synes da nok, at det er vigtigt, at der er et fysisk sted, hvor man tager udgangspunkt, altså, at der er her, vi er. Jeg synes ikke, at vi kunne have været der som institution, hvis vi alle sammen bare rendte rundt og var avatarer, og være alle mulige forskellige steder. Jeg synes, det er vigtigt, at der en eller anden form for lokalitet, som man tager udgangspunkt i." (interview med Anne)

"... altså man er jo nødt til at starte et sted, og så er det jo meget naturligt at starte i den verden, man kender. Altså, hvad skal vi have som det første, vi skal vel have et sted at være." (interview med Carl)

Også Dorte er inde på, at steder der virker "abstrakte", her forstået som manglende genkendelighed og rumlighed, virker fremmedgørende, og hun henviser til, at mennesker har en basal måde at navigere og orientere sig på.

Det var imidlertid ikke på forhånd givet, at der absolut skulle være en formidlingsbygning. Men den blev til, fordi det var "hensigtsmæssigt", hævder Kurt, og fordi det var vanskeligt at forestille sig et alternativ:

"... og det var en udbredt holdning, at man ikke skulle kopiere det bibliotek, man kender i dag, for hvorfor skulle man det? Altså, så var der ikke nogen grund til at gå ind i virtuelle rum. Og det var lige fra bygningerne, altså hvorfor skal der være tag på et hus, altså, det er jo egentlig ligegyldigt, og man gjorde egentlig meget ud af at kopiere fysiske bygninger i den måde, det blev konstrueret på. Og man tænkte egentlig også ret langt hen ad vejen ret traditionelt. Men det var hele tiden, man sådan diskuterede. Det var ikke fordi, man nødvendigvis syntes, at det skulle være sådan, det er bare så nemt ligesom at falde ned i den grøft." (interview med Fie)

Dermed blev løsningen at tage udgangspunkt i det "man plejer", og det er som bekendt ikke det gunstigste afsæt for innovation. Men hvad kunne man have gjort i stedet? "Man kan være alle steder, eller ingen steder", konstaterer Carl, som i lighed med et par andre informanter mener, at man eventuelt kunne have opstillet bibliotekets objekter under åben himmel. En anden informant fører denne tankegang frem til en generel betragtning om det at bygge i virtuelle verdener:

"Det, ... der undrer mig, også generelt ved Second Life, er at man laver jo egentlig bare en afspejling af ting, der er i forvejen ... [det] jeg har imod virtuelle verdener generelt, ...eller synes der er mærkeligt ved dem, det er at vi ... har ... vores egen verden. Hvorfor skal vi så, ... bygge en kopi af den .. for at skabe et ... et rum til ... at interagere i." (interview med Ivan)

To informanter forestiller sig en helt anderledes verden som et boble-byggeri, der synes at tage udgangspunkt i *House of Horizon* projektet (Arkitema, 2007). Den ene ud fra en forestilling om, at de giver mulighed for fleksibelt at indrette rum. Den anden udvikler en idé om at skabe et 3D-hypertekstunivers:

"Altså hvis man kunne lave sådan noget med genrer. Hvis man opfatter genrer som kugler i stedet for den måde vi normalt gør det som en flad struktur ikke, ... der er kun ét skæringspunkt i hver, men hvis det er en kugle så er der jo alle mulige skæringspunkter med andre genrer." (interview med Carl)

Også Bente er inde på at bygge i overensstemmelse med genrer, når hun omtaler et spørgeshus som ramme for information om gotisk litteratur samt om en visualisering af Dante (muligvis Dante's Inferno, <http://slurl.com/secondlife/Dante's%20Inferno/127/-122/56>). Nøgleordet synes i begge tilfælde at være at skabe et stemningsfuldt og måske endda immersivt univers.

Endelig skal det i forbindelse med nytænkning bemærkes, at en af Info Island DK projektdeltagerne er godt i gang med at etablere et nyt, biblioteksrelateret projekt, *Moon Park, Pop Art Lab*, (<http://slurl.com/secondlife/Moon%20Park/152/65/22>; i 2008). Det

er ifølge konstruktøren selv "et musikmediehus som [det] ser ud om 30 år. Og det må gerne ligge i Japan ...". Dette projekt, som til dels udnytter Info Island DK erfaringerne, kan komme til at skabe nye former for formidling ud fra en grundig forståelse af mediets egenskaber. Men en nærmere undersøgelse af dette nye projekt ligger uden for denne rapports rammer.

Alt i alt er det småt med konkrete forslag til et anderledes Info Island DK. Formidlingshuset har skabt en ramme, som i udgangspunktet har appelleret mere til remediering af det fysiske bibliotek og dets aktiviteter end til radikal nytænkning. Det forhold har næppe stået helt klart ved projektets start, hvor det ifølge projektejeren handlede om, at "det ville være mest hensigtsmæssigt at forsøge at lave en flot ramme", og hvor nogle af de informanter, som var med fra starten bemærker, at "det så da fint ud" og at "det stod der egentlig bare". Som vi skal se, er der netop ved at afdække grænserne for remediering gjort nogle nyttige erfaringer med aktiviteter især, som senere vil kunne omsættes til innovativ brug.

Men bygningen som sådan betragtes efter projektets afslutning forholdsvis negativt af flertallet af informanterne, der karakteriserer den som "for meget kopi af real life" "traditionelt" "lidt kedeligt", "ikke visionært", "bundet", "lidt hæmmende". Ordvalget kan meget vel udspringe af en vis skuffelse med projektet som helhed. Flere føler, at man ikke nåede frem til at realisere potentialet i de virtuelle verdener, og det skinner igenem, også når man taler om, hvilke egenskaber et byggeri burde have. Ofte gentagne ord er her: "lege", "leg med 3D-muligheder", "udnytte 3D-muligheder", "sjovt", "lidt sjovere", "farvestrålende og flot".

Indretningen

Der er ikke mange kommentarer at hente til Formidlingshusets rumopdeling. Der er almindelig enighed om, at auditoriet i bygningens midte har fungeret godt og har været det naturlige samlingspunkt. Mødelokalet på første sal bliver også betegnet som velfungerende.

Derimod har flere informanter kommentarer til stilen og stemningen i bygningen. De bekræfter den gamle kliché om, at smag og behag er forskellig. Men de viser samtidig, at de ydre rammer spiller en ganske væsentlig rolle for brugeroplevelsen. To yderpunkter i synet på bygningen kan tjene som eksempler:

"Det er koldt, synes jeg. ... Det jo også meget dansk design jo [griner]. Altså, det kommer an på hvilken stemning, man vil skabe. Jeg ville jo foretrække sådan noget, det jeg kan se, der fungerer godt. Vores det fysiske bibliotek er sådan nogle afslappet, altså en sofa og nogle bløde stole, og sådan noget. Og Second Life altså, det der blev bygget derinde minder mig egentlig ... lidt om et kunstmuseum ..., altså sådan meget store, åbne rum og rene linjer. Og ... der er ikke den hygge deri, som jeg personlig synes, bøger giver på de rigtige biblioteker. ...Det kommer an

på, hvilken rolle man er ude efter, , men altså hvis det er for at skabe en god stemning ... vil jeg foretrække et lidt mere intimt byggeri Hvor der måske ikke er ...så højt til loftet men sådan lidt, ja farver, varm stemning, og sådan noget." (interview med Ivan)

"Is, popcorn, og sådan noget og det går jeg ud fra, at det er vi ovre, det der. Det er ikke sjovt længere. Jeg tror, det er sådan en kitsch-faktor, hvis man har sådan noget nu, kunne jeg forestille mig. Og det er nok lidt det samme med stole og borde og sådan. Ja, der er selvfølgelig et eller andet med at skabe hyggelige rammer, hvis det er det man vil... men det er svært at svare andet end, at det kommer an på, hvad man vil. Og hvis man gerne vil have et sted, hvor man viser billeder eller formidler gode steder i Second Life ... så er det jo ligesom en hjemmeside. Man skal prøve at lave et eller andet miljø, som understøtter det, man vil formidle. Og ikke alt for meget overflødigt ballade, altså, jeg tror da også, at man skal tænke på og virke klar, altså brugerens tålmodighed er nok ikke så stor i Second Life, ligesom den ikke er på nettet. Jeg tror ikke, at der skal være så meget til at forvirre folk." (interview med Carl)

Med til billedet hører de forskellige stemningsskabende objekter, der er at finde i Formidlingshuset. Her er især avatar-højdemåleren og løbebåndet forkætrede. Carl, som repræsenterer den funktionalistiske fløj, er klar i mælet: "Ja, altså det synes jeg er forfærdeligt at sætte sådan noget ind. Det, synes jeg, simpelthen er støj." Mens projektlederen forsvarer beslutningen om at opstille ikke-biblioteksrelevante objekter med, at de befordrer en god stemning:

"Vi skulle jo også gøre nogle erfaringer derinde. Hvad er det for nogle mærkværdige ting, og objekter, man kan agere med derinde. Vi prøvede det af, vi leger med det, og det var også noget af det, der kunne være sjovt, altså ganske enkelt bare lidt sjovt, at man kan [gå] hen til sådan en højdemåler og tage den på og se, hvor høj man selv er." (interview med projektleder)

Bibliotekets værktøjer

Skiltene, de interaktive informationsstandere, udgør langt hovedparten af de biblioteks-værktøjer, som er tilgængelige i Formidlingshuset. Bølgerne er gået højt i projektet om antallet og indholdet af disse objekter. Efter ganske omfattende intern kritik blev der nedsat en skiltegruppe og udarbejdet en skiltepolitik, som skulle luge ud i "skilteskoven". Af et udateret, projektdokument fremgår det, at især skilte med lokalt indhold (kommunalt, institutionelt), projektskilte (fx. efteruddannelsen 23 Ting) og borgerservice-skilte (fx. borger.dk), alt i alt over halvdelen af de daværende skilte, blev sendt i magasin. Samtidig skulle skiltegruppen forestå udviklingen af nye skilte. Det er uklart, hvor meget denne gruppe har udrettet, for afrapporteringens liste over samtlige skilte og objekter i Formidlingshuset nævner ikke andre skilte end dem, som er opregnet i projektdokumentet (Barlach, 2008, s. 20 - 21).

Skiltene var en bunden opgave, fremhæver projektlederen med henvisning til projektbeskrivelsen, der blandt andet sætter som mål at der etableres "en tredimensionel linksamling til bibliotekernes landsdækkende netservices (DotBot, Netmusikken, bibliotek.dk m.fl.)" (Borgerservice og Biblioteker, 2007, s.5). Nødvendigheden af dem har således ikke for alvor været til diskussion, og det har også været svært at pege på et alternativ. Carl reflekterer således over, at mens det fysiske bibliotek tilbyder produkter i form af bøger, musik, mm., så har det virtuelle bibliotek ikke noget naturligt produkt at byde på. En yderligere begrundelse er, ifølge Bente, at givet den stramme tidsplan for projektet var det nødvendigt i vidt omfang at trække på tilgængelige formidlingsprodukter. Også her har hjælpen fra litteratursiden.dk været væsentlig.

Informanterne differentierer mellem objekter, der henviser til information i Second Life om objektet (fx. forfatterportræt og -biografi) og objekter, som henviser til (linker til) information uden for Second Life. Den første af disse får positive ord med på vejen, mens der er bred kritik af henvisninger til ressourcer på World Wide Web, fx. disse kommentarer:

"Var det ikke boganmeldelser med forsider? Og klikkede på forsiden, så fik du anmeldelsen. Og det synes jeg egentlig fungerede godt, fordi ... der fik du ... aktiveret brugerne til, at her har vi en spændende bog. Klik på den, så får du lige en anmeldelse ned. Det synes jeg egentlig ... var meget traditionel bibliotekar-tankegang. Men ... der fik man også koblet noget, vi selv havde ... i forvejen, sådan noget digitalt vi kan koble sammen med Second Life. ... Men vi har også set nogle af begrænsningerne ved Second Life, fordi ... alle de ... digitale tilbud som bibliotekerne har, det var tanken, at vi gerne ville have mange af dem ind i huset. Men der er altså nogle begrænsninger i form af, at den eneste måde vi sådan kunne gøre det forholdsvis nemt på, det var ved at lave dem som klik på det, så får du et link, og så åbner der en ekstern side op, og så du bliver du alligevel smidt ud af, af den der verden. ... Hvorfor bruger jeg ikke bare min browser til at finde ... det, ... resultatet af det bliver en almindelig hjemmeside, du får for at få vist informationen." (interview med Ivan)

"Selvfølgelig kan man godt have henvisninger til hvad som helst også på 2D-internet. Men jeg synes bare ikke, det skal være det, man sådan lige bliver slået i hovedet af. Altså hvor der står borger.dk på ... Jeg synes, det er fint at henvise til hinanden og til de andre, der er der. Men altså, man er jo primært i Second Life for at møde nogle andre og få nogle oplevelser. Vi er i hvert fald ikke nået dertil endnu, hvor hvis du skal have løst et eller andet problem så du tænker, gad vide om jeg ikke kan få løst det her på borger.dk, hvis jeg nu går ind i Second Life for at finde ud af det." (interview med Anne)

Tanken om at slå op i borger.dk er imidlertid ikke fremmed for Emil, der ganske vist er imod skilte: "ingen skilte, det virker ikke visuelt, synes jeg", men som i højere grad end de øvrige informanter ser tilstedeværelsen i Second Life som et miljø, som en ramme

om aktiviteter. I samtalen udvikler vi en tænkt situation med nogle studerende eller skoleelever, som mødes i miljøet for at drøfte en opgave, der snart skal afleveres. I deres arbejde kan der naturligt være behov for at slå op på bibliotek.dk, eller en anden af de ressourcer, der er samlet på ét sted og visualiseret i det virtuelle biblioteksrum, for i fællesskab se på og diskutere noget information. Om sammenstillingen af ressourcer forklarer han:

"Lad os sige, at jeg skal søge nogle bøger på Lyngby Bibliotek. Så vil jeg typisk, søge ind i deres base ... bibliotek.dk, eller netpunkt.dk, altså de søgesystemer til medier, vi har. Hvis jeg kunne få det browservindue jeg søger i til at være en skærm inde i Second Life med samme funktionalitet. Altså, det er hele tiden den der med, det er nemt nok bare at gå ned og klikke på 10 sessions, du har i din Windows. Men de 10 sessions skal ind på den skærm i Second Life. Så er det jo, du kan gå ind og sætte dig på en stol i biblioteket i Second Life og søge på samme måde, som du sad på en stol ude på Lyngby Bibliotek. Og det lyder af en lille ting det der med, at det er jo bare at klikke nede i Windows, så får du den anden skærm op. Men den er ikke integreret i samme rum." (interview med Emil)

Ud over skiltene diskuterer informanterne stort set ikke objekterne i Formidlingshuset. Der er nogle spredte henvisninger til eksistensen af Universitetsbibliotekets globus og skranke, til særligt iøjnefaldende objekter som tuben, der henviste til YouTube (i magasin, se Figur 10), til "tag-med bogen" med råd om Second Life, samt til storskærme, hvor omtalen går på præsentationsteknik og på besværet med at lære at bruge dem. Alt efter temperament kan denne tavshed tolkes som tilfredshed eller ligegyldighed. Men tydeligt er det i hvert fald, at de forskellige biblioteksobjekter ikke har spillet en afgørende rolle for informanternes oplevelse af Info Island DK.

Udstillinger

Udstillinger var en af de planlagte hovedaktiviteter i Formidlingshuset, og det er måske den, der har skuffet mest. Det blev til ganske få udstillinger, der hang for længe, og til sidst blev udstillingslokalet lagt ud til præsentation af forfattere. I den mest diplomatiske udlægning af forholdene forklarer projektlederen:

"Vi havde lavet sådan en opgavefordeling, der gik ud på, at nogle af bibliotekerne, de skulle være ansvarlige for eksempel for kunstudstillingen på første sal. De skulle sørge for, at der skete noget der ... Igen var det nok en af de ting på grund af travlhed, ... at der kunne være sket noget mere på den front. Men vi havde nemlig en idé om, at vi skulle have sådan en månedens kunstner derinde, for eksempel. Og så ville vi lave en fernisering og en præsentation af kunstneren ... og hvem ved, kunstneren kunne jo også give sine kunstværker væk, ... Men ... vi havde som sagt et vist antal ressourcer og der var temmelig travlt ... Men det var en af de idéer, vi gerne ville have gennemført derinde." (interview med projektlederen)

Men ud over manglende tid har det også været et spørgsmål om at fremskaffe frivillige kunstnere. Anne, som egentlig ikke var involveret i denne del af projektet, havde således ikke meget held med sit forsøg på at hjælpe:

"Jeg har også været inde og prøve at få nogen, jeg kendte, som var kunstnere til måske ... men det løb også fuldstændig ud i sandet. ...Så var han alligevel ikke interesseret, og det skulle helst være censurerede udstillinger, han stillede op på, og sådan noget, så det, ja, det blev så ikke [griner]. Jeg troede ellers, at måske jeg havde en forbindelse, som måske kunne have givet et noget et eller andet sjovt. Jeg vidste han var interesseret i sådan noget computergrafik og sådan." (interview med Anne)

Men hvis kunstnerne har været konservative og heller ikke har anset pr-værdien for at være tilstrækkelig, så har flere af projektdeltagerne tænkt kreativt om, hvordan man ville kunne formidle kunst på computermediets/-spillets og 3D-verdens præmisser:

"3D-verdener åbner op for et lidt andet samarbejde ... med kunstneren ... hvor man kan sige, kan vi reproducere deres værker i 3D, jamen så åbner vi så også op for en interaktion ... Hvis man kan trykke på arm, og så vinker den måske til dig. Altså, ... i de fysiske biblioteker er der jo meget at se og ikke røre. Og lægger du det ind i en 3D kunstig verden, så kan du i princippet gøre det sådan at folk kan bede om at få skiftet det røde ud i billedet med blå eller et eller andet, som skaber sådan lidt mere interaktion." (interview med Ivan)

*"Hanne: 'Men altså, figurer og lys, og figurer som bevæger sig rundt, og der er lyd på, alle sådanne ting kan man jo lege med, ikk'.'
Grethe: 'Og det kunne man jo sagtens forestille sig blev transmitteret ud i det fysiske bibliotek på nogle storskærme. Sådan nogle aktiviteter, hvor man ikke ligefrem behøver at være til stede som avatar selv, men kan kigge med, simpelthen. (interview med Grethe og Hanne)*

Særligt interessant ved dette sidste citat er, at det er det eneste konkrete konkret bud på, hvordan man på en meningsfuld måde vil kunne integrere det virtuelle bibliotek i virkelighedens verdens. Adskillige andre informanter taler også om at streame begivenhedsforløb på storskærme i det fysiske bibliotek. Men selv om det måske teknisk set er spændende, at det kan lade sig gøre, mangler der argumentation for, hvad det skal gøre godt for, andet end blot at orientere om, at der findes en sådan virtuel verden.

Vagter og mødet med brugerne

For at leve op til projektbeskrivelsen har Info Island DK skullet bemandes. Den fysiske verdens udlånsvagt har således været forsøgt overført til den virtuelle verden, og med udgangspunkt i en forståelse af bibliotekaren som vejleder og guide, har det ikke i første omgang forekommet som en unaturlig eller unødvendig funktion. Men det blev ikke en

succes, og vagterne blev opgivet i projektets sidste uger (6. december). Anne kritiserer meget præcist den direkte kopiering af aktiviteten fra den virkelige verden til den virtuelle:

"Anne: Nå ja, her går vi ind, og der er rødt tæppe på gulvet, og der er en skranke, og i starten sidder der ved gud en robot bag den skranke. Den var bare så grim!"

Interviewer: 'En robot?'

Anne: "Ja, de havde placeret en eller anden robotting. [griner] Der har man tænkt: Nå ja, der skal være noget bemanding, og hvis vi ikke [har] noget bemanning, så sætter vi en robot. Jeg mener bare, der behøvede ikke at være nogen skranke, vel? Hvorfor var der en skranke? Hvorfor var det første, man mødte, når kommer derind en skranke? Vi taler alle mulige andre steder om, at vi skal nedbryde skrankerne. Og så sådan et sted der, der laver man en skranke. Det synes jeg virkelig var mærkeligt." (interview med Anne)

Selv om det faktisk var meningen ("fra starten ville vi gerne have, man kom ind i bygningen, og så kunne man møde nogen ved den her disk, vi har." (Projektlederen)), så synes skranken, et symbol på det traditionelle bibliotek, slet ikke at have været brugt af biblioteksvagterne. De har bevæget sig rundt i huset med brugerne og har benyttet de som regel meget stille vagter til at udforske huset. På spørgsmålet om, hvordan vagterne oplevedes, svarer Ivan med et grin:

"to timer som vi aldrig får tilbage! Nej, ...vagterne var egentlig fine nok, kan man sige, fordi det gav en mulighed for ligesom at gå rundt i huset ... blive bekendt med, hvad er det egentlig... som vi har der Men, der kom ikke rigtig nogen derinde, kan man sige." (interview med Ivan)

En enkelt af informanterne reflekterer over, hvordan man ville kunne gentænke opgaven som vagthavende, eller som repræsentant for bibliotekerne, på en sådan måde, at der kunne komme noget positivt ud af den:

"Vi har siddet og ventet på, at der var nogen, der skulle komme forbi og spørge os om et eller andet. ... Og måske skulle man have været noget mere opsøgende, altså besøgt nogle steder, hvor der var nogen avatarer, hvor der var nogle mennesker og spurgt dem: Ved I, at der er den her ø?" (interview med Bente)

Men ellers går ordene "spild af tid" igen i de fleste af interviewene, og følelsen synes at være blevet forstærket af, at vagterne på øen nogle gange er blevet hobet oven i andet (samtidigt) arbejde:

"Altså det meningsløse i at man er på, så man kan alligevel ikke. Vi havde sådan noget med, at vi havde vagt i Second Life samtidig med, at vi havde udlånsvagt i [afdelingsnavn], du ved. Og ellers ville det være fuldstændig spild af tid. Men alligevel, jeg oplevede det nogle gange, at når der så endelig var nogen, ja så var der

squ også nogle lånere. Det med om det er demotiverende, det synes jeg næsten var det værste, at man ikke sådan helt kunne koncentrere sig om det ene eller det andet. Og hvis man endelig koncentrerede sig fuldt ud om Second Life, så var det jo bare timer lige ud af vinduet et eller andet sted." (interview med Carl).

De mest aktive perioder har været, når der kom besøg på øen af bibliotekarer, som deltog i uddannelsesprogrammet *23 Ting*. På grund af forskellige tekniske vanskeligheder har Second Life langt fra været inkluderet i alle *23 Ting* forløb. Men blandt andet kursister fra Herning, København, Randers og Århus har besøgt øen. Her har opgaven ikke altid været let for vagthavende, som det fremgår af dette udsagn, der faktisk drager værtdien af biblioteksvagten som vejleder i tvivl:

"Der var nogle få på de vagter, jeg havde. Og det var mest nogle af dem, der kørte 23 Ting og som derfor skulle derind., og jeg ved ikke hvor meget de fik ud af det. ... Det er godt nok, at man sådan måske lige får en meget lille fornemmelse af, hvad det er for noget i Second Life. Men for at rigtig finde ud af, hvad Second Life er, så er man altså nødt til at være der i længere tid. Og det er man jo ikke rigtig i forbindelse med sådan et projekt, med mindre man så bliver grebet af det, selvfølgelig. Så nogle af dem der sådan kom hen og sagde, hvad skal jeg bruge det her til? Tjaeh, [griner] det er et godt spørgsmål, ikk'? Altså fordi man skal ligesom være der længere for at finde ud af, om det er noget for en, synes jeg." (interview med Hanne)

Når der kom besøg, har biblioteksvagterne været opsøgende på en helt anden måde, end de ville være i den fysiske verdens bibliotek. Grethe har indrettet sig med et *mini map*: "Man kan se sådan et kort over området. Så kan man lige pludselig se, at nu ... ude på Playground'en, så må jeg hellere gå ud og se, hvad der foregår." Hanne har "grabset" og ikke ladet dem gå rundt selv, Dorte har spurgt dem ud, og en tilsvarende energi har Anne lagt for dagen:

"Når der kom nogen, så var man jo meget ivrig. Så hev man jo fat i folk. 'Naaj, hvad laver du her?' 'Hvordan har du fundet frem til os?' Og, og, og, og. Nå, så viste det sig jo, at som regel var det nogen, som var der af halvprofessionel interesse, eller også var det nogen, der havnede der ved et tilfælde og så forsvandt lynhurtigt igen, når man begyndte at tale til dem." (interview med Anne)

Også andre har indtryk af, at en del af de besøgende har været bibliotekarer fra ind- og udland. Enkelte længere samtaler og et egentlig venskab er det dog blevet til for nogle af projektdeltagerne. Men nok så vigtigt er det, at hele øvelsen med at være på vagt i det virtuelle bibliotek har givet anledning til refleksion over bibliotekarens rolle og selvforståelse. Grænsen mellem den formidlende og den søgende er flydende i den virtuelle verden, og udvekslingen af viden og erfaringer avatarer imellem kan udvikle sig til uformelle læringssituationer:

"Hvis jeg der er på vagt i et fysisk bibliotek, så er jeg jo det. Men i Second Life ... er jeg jo både sådan set en slags vejleder og guide, men jeg er jo også mig selv til stede derinde, og selv ude på at opdage nogle ting og selv ude på at høre. Så møder man en spændende avatar som har nogle erfaringer og noget netværk bag sig, som er rigtig spændende, og som man gerne vil blive en del af, ... så er man ikke så meget nødvendigvis en biblioteksavatar, så er jeg mere mig." (interview med Dorthé)

"Jeg har været nogle gange ovre ved [et] af de amerikanske biblioteker ... og så kan man godt spørge den der amerikanske bibliotekar: 'Ved du noget omkring Amazon.com's Second Life søgemaskine?' Men det er jo lige så meget de andre avatarer, der er der. Så er der en af de andre, der siger: 'Den kender jeg godt.' Nå! Ok, så får vi pludselig en udveksling af viden og erfaring, og de andre avatarer blander sig også og fortæller. Vi er der alle sammen på ... samme niveau ... De andre avatarer bidrager i lige så høj grad ...og det ville måske ikke helt foregå på samme måde i det fysiske bibliotek Hvis man går der hen til disken og spørger en eller anden, så vil næppe to - tre andre brugere i biblioteket sige: 'Hov, det kender jeg godt. Nu skal du bare sådan høre' ..." (interview med Dorthé)

Anne generaliserer oplevelser af denne art til nogle overvejelser om, hvordan bibliotekaren via sin ageren i en virtuel rolle kan afprøve nogle af de tanker, der er i tiden om fremtidens biblioteksvæsen:

"Man går mere sådan frisk til den, og snakker på kryds og tværs og henvender sig. Man er altså lidt mere på lige fod, end når man er bibliotekar. Men man er altså ikke så stor en autoritet."

...

"... At vi måske kan lære noget om den omgangsform, vi har i dagligdagen, altså den der lidt mere uformelle. Vi taler jo meget om, at bibliotekarrollen er under forandring. At vi skal gå fra at være alvidende eksperter til at blive mere, ja, når brugeren og vide noget om, hvad det er, der er hans problemer, og hvad det er, han gerne vil vide noget mere om, altså mere være konsulenter." (interview med Anne)

Projektmøder og samvær

Info Island DK projektet har holdt et par store projektmøder og en række uformelle planlægnings- og aftalemøder på øen i Second Life. Møderne er foregået dels i Formidlingshusets store møderum på første sal, dels nær indgangen til bygningen, hvor alle kommer forbi, og dels rundt om på øen, hvor der har været behov for at se på bestemte objekter. Endelig har der været nogle uformelle sammenkomster i den undersøiske Ames' Bar. Det lille mødelokale på første sal har slet ikke været i brug, og en overgang har det været overvejet at bygge det om til en café, altså i lighed med baren et uformelt mødested.

Møderne projektdeltagerne imellem er en af de aktiviteter i projektet, som samtlige informanter bedømmer positivt. Det har været en engagerende, virkelighedsnær oplevelse at mødes i det virtuelle rum. Hør blot:

"Der havde vi virkelig fornemmelse af, at vi [er] os ikk', og vi sidder nu her, og vi taler sammen ... [andre spørgsmål] ... Men jeg havde helt klart en fornemmelse af, at det her havde været smadder godt og konstruktivt møde, og det havde også været hyggeligt at have en fornemmelse af, at have været sammen med de folk og det." (interview med Anne)

"Interviewer: 'Det fungerer bedre end en chat ville gøre det på en biblioteksside?' Grethe: 'Ja, synes det gjorde en forskel, altså selv om det var en avatar ... så virkede det som om, man talte med en eller anden person. Det oplevede jeg i ekstrem grad i virkeligheden. ... Jeg tog mig mange gange i at reagere ligesom jeg gør i Real Life, altså for eksempel det der at luske lidt rundt om en stor flok mennesker jeg ikke kendte, så ... jeg ikke rigtig turde gå hen og snakke med dem'." (interview med Grethe)

"Det fungerede egentlig fint .. det der er fordelene ved Second Life ... ikke nødvendigvis være i mødelokalet, men at man rent faktisk sidder og ser de andre, dem man snakker med ... De ser ikke sådan ud i virkeligheden formentlig, men man har alligevel sat et eller andet ansigt på, ... Det synes jeg egentlig ... var godt til, fordi, det var nemmere at sætte ansigt på flere." (interview med Ivan)

"Min? ...[bedste oplevelse i Second Life] ... møderne! ... Der var i hvert fald én gang, hvor der var en anden en der ... havde nogle spørgeskemaer, ... hvor man egentlig godt kunne have mailet os spørgeskemaerne, og så kunne vi have svaret. ... Men her så besvarede vi så i fællesskab de der spørgsmål, hun havde. Og ... det blev jo meget, meget lange svar, hvor vi diskuterede indbyrdes og kom jo ud ad nogle tangenter og ... fik nogle super gode svar, som hun jo ikke havde fået, hvis hun havde fået dem pr. mail, fordi vi selvfølgelig snakkede os lidt varme på det indimellem Det synes jeg var godt. Der var jeg sådan helt høj bagefter. Det, synes jeg, var super. Og der tænkte jeg, det kan simpelthen bruges til noget fordi, man glemte simpelthen, at det var ... på skrift. Men da jeg tænkte på det, ... tænkte på det som at vi havde diskuteret." (interview med Carl)

Det skal imidlertid bemærkes, at ingen af informanterne har reel erfaring med andre former for tidstro computermedieret kommunikation. En enkelt har deltaget i videokonferencemøder med en anden afdeling af organisationen, en har modtaget fjernundervisning pr. video, og nogle få har prøvet IP-telefoni eller chat. Så selv om man bestemt ikke skal undervurdere betydningen af at kunne se virtuelle repræsentationer af de øvrige mødedeltagere, så kan begejstringen for at interagere samtidigt og på tværs af afstande ikke alene tilskrives én bestemt teknologi, nemlig den 3D virtuelle verden.

Hvad angår mødested, hersker der nogen uenighed blandt informanterne. Nogle hævder, at man kunne have holdt møde hvor som helst, og at mødelokale og hus egentlig er overflødige. Andre sætter pris på, at der har været en genkendelig ramme for møderne:

"Det har måske virket, det gav måske et mere formelt præg, at det var i sådan et mødelokale, fordi man ligesom sad ned ... ikke bare stod og hang ude på en græsplæne ... Det kan godt ske, der har været et eller andet, der måske kan være noget psykisk i det, at man ligesom siger, nu er vi i et mødelokale, nu skal vi være seriøse i stedet for at være. Udenfor, så begynder folk lige pludselig at flyve ud ..." (interview med Ivan)

Det har været spændende og også bekvemt i forhold til arbejdstid og rejseafstande at mødes i det virtuelle rum. Men der er også problemer forbundet med Second Life møderne, som er foregået ved hjælp af chat. Det er således svært at holde mødedisciplin:

"Vi blev nødt til at sige: jeg starter med at sige, vi har de og de ting, vi skal drøfte. Nu starter vi med det. Og starter vi også pænt med at drøfte nogle ting, men lynhurtigt, så kunne diskussionen altså nemt gå i alle mulige retninger, så man var nødt til at have en eller anden, lidt styring på. 'Nu bliver vi nødt til lige at blive færdige med det her.' 'Hvad mener I?' 'Godt, vi beslutter det og det.' 'Nu går vi til det næste.' Og da synes jeg måske, det er lidt nemmere når man er fysisk til stede ... Men ved det chat-baserede ... og den ene når at spørge eller bringer nogle emner på banen, inden at alle måske har forholdt sig til det, vi egentlig var i gang med at snakke om. Altså, man skal lige vænne sig til den der måde at gøre det på." (interview med projektlederen)

Som det også fremgår ovenfor, er det vanskeligt at holde styr på samt at følge med i en samtale med mange deltagere. Det gælder for alle former for "teksttelefoni" og er således ikke et problem specielt for Second Life:

"Jeg synes, det var stressende at være i rum, hvis der var alt for mange mennesker til stede. Fordi, så man anede ikke, hvem der sagde noget, og ... hvem der svarede på hvad. Og der kom jo bare sådan lag på lag på lag af tekst på skærmen uden egentlig afsender." (interview med Grethe)

"Jamen, det var nemlig ret syret. Det var fordi, hvordan kommer det her til at foregå, og taler folk mon i munden på hinanden? Men det gjorde vi faktisk ikke ... Så vi sad og skrev, og det var jo rigtig smart, fordi så havde vi jo hele logbogen bag efter, så man kunne se, hvad der var blevet sagt, og det var jo smart, når der skulle skrives referat. .. Ja, og man skal lære det der med at skrive i korte sætninger, for det går jo ikke, at man skal formulere et eller andet langt indlæg, og så er debatten allerede langt videre." (interview med Anne)

Og det er kan være et problem at holde møder uden forstyrrelser:

"Vi har nogle gange haft et aftalt på forhånd møde derinde, bibliotekerne imellem, fordi nu skulle vi lige aftale, hvordan vi skulle gribe det her forfatterarrangement eller denne her koncert an. Og så starter vi med det, og vi er ved at lave nogle, nogle ret bindende aftaler for, hvad klokkeslæt og hvornår og hvem der gør hvad, og sådan noget. Så kommer der pludselig nogle andre dumpende til, og så er det pludselig ikke sådan et formelt møde, fordi pludselig er kommet nogle helt andre avatarer til, som bare med det samme begynder at snakke. De er pludselig en del af mødet, som skifter karakter over til noget helt andet ... det skal man jo lige vænne sig til, at sådan kan det altså nemt foregå." (interview med projektlederen)

For eksempel:

"Der var sådan et andet arrangement, hvor vi var ret formelle ... og pludselig kommer der en avatar, der reklamerer for en nyåbnet skøjtebane. Og ... hun har en kasse på eller sådan noget, ... hun er et skilt ... for den her nyåbnede skøjtebane. Og det var bare sjovt. Hun kommer lige ind midt i det hele, og alle kigger på hende, og vi kommer til at snakke om den her nyåbnede skøjtebane, som hun reklamerer i Second Life. Og det var rigtig sjovt." (interview med projektlederen)

De to sidste citater er eksempler på den uformelle, nærmest lidt hæmningsløse omgangsform, som virtuelle verdener synes at opfordre til, og som kan give anledning til uformel læring og fælles videnskonstruktion. Det er meget anderledes fra den fysiske verden, hæfter projektlederen sig ved, idet hun udvikler denne generelle betragtning, som jo i hvert fald er gyldig i vores vestlige kulturkreds:

"Der er også nogle kulturbarrierer. Det er ikke kun biblioteket i sig selv. Det er også folks kultur her i landet og andre steder. Man giver sig måske ikke lige til i bussen eller på biblioteket eller andre steder sådan til at fortælle ud til alle de andre, der er der, om hvem man er, og hvad man har oplevet, og hvem er du, der er inviteret til netværk. Det gør man jo ligesom ikke. Så det er ikke kun sådan en bibliotekskultur-ting, det er sådan en grundlæggende adfærds-kultur blandt mennesker." (interview med projektlederen)

Den frie snak med alt og alle er en tillært adfærd, og det er ikke alle informanter, der har haft let ved at tilegne sig den. Tidligere i dette kapitel fortalte Grethe om, at hun havde svært ved at komme i snak med en flok fremmede avatarer, og hun tilføjer: " Det burde man egentlig kunne frigøre sig fra som avatar. Men sådan virkede det bare rigtig, ikke altid." Hun har også iagttaget en vis tilbageholdenhed blandt andre projektdeltagere og besøgende i det hele taget:

"Men jeg havde den oplevelse, netop når jeg stod og snakkede med nogle af projektfolkene, og så kunne man se nogen, der ligesom sådan luskede rundt ovre i baggrunden og ikke rigtig turde komme hen til os andre. Det er ikke sådan, at man

henvender sig til dem. De ville heller ikke vide, at det var dem, vi talte til, formodentlig, hvis der er andre til stede." (interview med Grethe)

Uformelle møder efter arrangementer har været en særlig form for samvær, som flere af informanterne har sat stor pris på. De er foregået i Ames' Bar under havet, hvor avatarer simuleres fulde med manér, og skjult for alle andre end detektiviske brugere forsynet med landkort (mini map) til at finde frem til befolkede steder i Second Life. Her har der hersket en intim og afslappet atmosfære, som har fremmet en stærk følelse af fællesskab. For Bente er det den mest positive oplevelse i projektet, og hun bruger den som afsæt for sin konklusion på erfaringerne med biblioteket i Second Life:

"Der var en aften hvor vi havde en book forum, altså hvor vi diskuterede en bog. Og så på et tidspunkt, hvor folk begynder at forlade mødet, så sidder vi ... sådan en 4 -5 stykker tilbage. Og så sad vi og, diskuterede og kommenterede de her, hvad vi havde læst for nylig og hvad vi syntes der var godt, og sådan nogle ting. ... Folk sidder og fortæller, anbefaler bøger til hinanden. Det bliver så meget intimt og sådan rigtig hyggeligt og sådan overraskende hyggeligt. Altså det var jo rigtig godt." ... [anden snak] ... "Man kan godt skabe ... noget nærhed og ... en eller anden stemning, selv om det er virtuelt. Og det tror jeg også, at det er så det, at man skal måske arbejde med, hvis man skal fortsætte i Second Life. Den kontakt, de sociale relationer. For det er virkelig der, at man får sådan en god oplevelse. Det synes jeg også, ja. Der er jo ikke så meget ved at åbne en bog og så kommer der en tekst op." (interview med Bente)

Deltagelse i aktiviteterne

Fælles for Info Island DK's publikumsarrangementer (litterære arrangementer og i mindre grad workshops) er, at informanterne priser dem som vellykkede. Men selv har projektdeltagerne ikke været alt for flinke til at deltage i dem. Det betyder, at det empiriske materiale om denne del af projektet er mere eller mindre tyndt. Der er således for lidt materiale om de to bogklubaftener (5.11 og 8.11) til at komme nærmere ind på dem, der er intet at berette om foredraget i amfiteateret (6.12), og også når det gælder guidede ture, er kilderne få. Travlhed, manglende mulighed for at være med (det foregik om aftenen) og glemsomhed er nogle af begrundelserne for, at meget få har et samlet overblik over denne del af projektvirksomheden.

Publikum svigtede også. De professionelt involverede har således trods alt udgjort en pæn del af det relativt fåtallige publikum. Mediernes nedgøring af de virtuelle verdener i efteråret 2007 er en nærliggende, men ikke tilstrækkelig forklaring. Medvirkende har det også været, at bibliotekerne ikke gjorde meget ud af annonceringen. Vi har ikke været så gode til at reklamere, erkender flere informanter – men det er ikke usandsynligt, at interviewenes meget konkrete spørgsmål om markedsføringen er blevet opfattet som ledende. Der har kun været annonceret in-world, på projektets weblog, samt på nogle af de deltagende bibliotekers websteder. Selv om det umiddelbart virker som en spagfær-

dig indsats, giver det imidlertid god mening ikke at gå bredt ud. For givet at deltagelse i et arrangement kræver, at man har installeret Second Life klient-programmet (i en kurerant version), oprettet og lært at styre en avatar og har fundet frem til øen, så er det begrænset, hvor mange spontane besøgende, der vil dukke op. Samtidig er den geografiske spredning af de dengang, anslået højst 3.000 danske brugere så stor, at det ville have været svært at nå dem effektivt gennem de lokale medier.

Disse overvejelser fører frem til et centralt problem med at benytte en virtuel verden som Second Life til kulturel formidling. Det er måske muligt at lokke nogle af de eksisterende brugere til, hvad enten de kommer af faglig interesse, eller for det sociale samværs skyld, eller af nysgerrighed for at se en praktisk anvendelse af Second Life. Der kommer jo nok også væsentligt flere til en U2-koncert end til en aften med optagelser af duoen Transylvanien, ligesom et interview med Kurt Vonnegut trækker mere end en samtale med en af de mindre kendte danske forfattere. Men får formidleren andre i tale end dem, som allerede benytter den virtuelle verden? Hvad skal der til for at rekruttere nye brugere til de nye virtuelle verden services? Opfylder bibliotekerne intentionen om at formidle den nye teknologi, virtuelle verdener, ud til den brede danske befolkning?

Stort set alle informanter har gjort sig tanker om hvilke fordele, der kan være forbundet ved at afholde arrangementer i den virtuelle verden. De kan tematiseres i: Bekvemmelighed, anonymitet og rækkevidde. Hvad bekvemmelighed angår, så synes der at eksistere en antagelse om, at folk ikke orker at gå hjemmefra:

"Man er selvfølgelig heller ikke tvunget til at gå ned på biblioteket en mandag aften. Man kan bare tage sig en kop kaffe og sætte sig foran computeren." (interview med Bente)

"Det er meget rart, at man i stedet for at bevæge sig ud måske en eller anden regnvejrsaften til et eller andet litteraturarrangement, så kan sætte sig ned ved sin pc og snakke med nogle andre, som er interesserede i det samme som en selv, ikk', altså lige præcis en bog jeg har læst, ikk'. Det synes jeg er smart, at man kan." (interview med Hanne)

"Man kan sagtens lave noget, hvor man kan sidde en regnvejrsdag derhjemme, en søndag, og gå ind på et bibliotek i Second Life og få nogle smadder gode oplevelser baseret på nogenlunde samme behov, som man har ved at gå på et fysisk. Men publikum er der ikke nu, ... jo hvis man laver det hele internationalt, altså på engelsk ... så er der mere idé i det." (interview med Emil)

"Men du kan jo gå på biblioteket hjemmefra i morgensutter. Det gør du nok ikke, når du går på Lyngby, vil jeg gætte på. Men på den måde kan du stå op og sidde der i morgenkåbe hele søndagen, hvis du vil det, ikk'. Og få store oplevelser, information og oplevelser. Du skal ikke ud af døren." (interview med Fie)

Den relative anonymitet ved at optræde som avatar i en virtuel verden er et velkendt fænomen, som også flere af informanterne har iagttaget, blandt andet:

"Jeg tror, at mange, der sidder til en forfatteraften på biblioteket, måske er bange for at spørge om noget. De vil ikke virke dumme. ... Men her, der er ligesom et filter, et tæppe for ... Der sker en eller anden form for frisættelse af ens personlighed." (interview med Bente)

"I Second Life kan du jo ikke se, om man bliver rød i hovedet, når man stiller spørgsmål ... Der bliver fjernet et eller andet et følelsesmæssigt lag ... Det, kan man måske sige, gør det lidt mere koldt, men ... det fjerner nogle hængsler eller nogle barrierer ... Så turde man godt stille nogle spørgsmål ... Der kan være noget at hente i det." (interview med Ivan)

"Jeg tror, at folk er nok en lille smule mindre høflige og mere pågående, end de ville være, hvis vi sad sådan i en stor sal, og forfatteren stod sådan oppe foran ... Jeg tror, det var sådan lidt mere uformelt." (interview med Anne)

Med rækkevidde menes i den aktuelle sammenhæng primært muligheden for at nå ud over lokalsamfundet. Det kan dels handle om at promovere lokale kunstnere på nationalt eller transnationalt plan, hvad en enkelt informant er inde på. Men det handler især om den lokale organisations muligheder for at agere på en større scene end normalt. Internationalt, som Emil foreslår i citatet oven for, eller nationalt, som især informanterne fra de mindre danske byer er meget opmærksomme på:

"Men man kan jo sige, at et arrangement arrangeret i [bynavn] i Second Life, det har jo relevans for hele Danmark. Det er jo ikke bare noget for de 40.000 her i [bynavn]. Det er sådan noget, der er interessant også, at det har en større, altså det gælder da frisættelse af geografiske begrænsninger." (interview med i bibliotekar i by med godt 40.000 indbyggere)

"Second Life er mere nationalt dækkende end [bynavn] Biblioteks egen hjemmeside er. Vi ... kunne sagtens streame det ud på vores egen hjemmeside. Men så ville det kun være [bynavn]-borgere, der ville opdage det. Og vi havde for eksempel en koncert med ... Lisa fra X- Faktor ... Og sådan noget inde i Second Life, ligesom forfatterarrangementerne, samlede jo mennesker fra både fra Sjælland og Jylland. ... Det er jo noget som fungerer på et ... tværkommunalt altså nationalt plan. Det ... har interesse for andre end bare lige borgere i [bynavn]." (interview med i bibliotekar i by med ca. 35.000 indbyggere)

Som det fremgår mere detaljeret neden for i afsnittet om guidede ture, kan rækkevidde også forstås i betydningen at nå ting, som ikke er mulige i den fysiske verden. Det kan være at komme videre omkring på en virtuel ekskursion, end man ville kunne med en bus på landevejen. Eller det kan være som bruger at være med til begivenheder, som

rejsetid og økonomi ikke ville tillade i den virkelige verden. Dette sidste er en mulighed, som ligger i netmedieret kommunikation generelt, og som derfor kan realiseres også med andre teknologier, om end følelsen af tilstedeværelse naturligvis øges, når ens avatar er med, dér hvor tingene foregår.

Litterære arrangementer

De litterære arrangementer fandt sted sent i projektforsløbet, i november og december måned, hvor samarbejdet med litteratursiden.dk var kommet i stand. "Det er lidt det, der har reddet vores efterårssæson", bemærker Anne, der også forklarer, at litteratursiden.dk havde såvel kontakter som økonomiske midler til at få nogle ting sat i gang, først og fremmest de tre forfatteraftener. Hensyn til budgettet har i øvrigt lagt en vis dæmper på projektets udfoldelsesmuligheder:

"Stadigvæk har vi jo også haft det problem, at hver gang vi ville lave et eller andet eller havde en idé til noget, så skulle det samtidig være gratis, fordi vi havde faktisk ikke nogen penge til at købe folk til. Og det var sådan lidt med: 'Æhm – kunne du ikke tænke dig at – men, æhæh, vi har ikke nogen penge.' Så det var lidt det der med, at man var nødt til ligesom at bruge nogen, man kendte, som måske syntes, det kunne være lidt sjovt at gøre det, altså uden at, ja." (interview med Anne)

Guidede ture

Inspirationen til de guidede ture til litterære steder i Second Life synes hentet fra de svenske biblioteksavatarer (projektet *LiteraTour in Library 2.0*; Nygren, 2008), der i fællesskab tager på udflugt til en ø i Second Life og bliver vist rundt af og holder møde med en af de lokale øboere. På det danske program har været besøg bl.a. hos forlagene Penguin og Bantam samt på temasteder for fantasy og spændingslitteratur (begge findes på Info Island). I anden sammenhæng nævner arrangøren også Second Life udgaven af Dante (*Inferno*?) som et spændende forsøg på at levendegøre litteraturen. Deltagerantallet på de to guidede ture (14.11 og 19.11) har været lavt, vistnok omkring fem, og om deltagerne motivation siger arrangøren:

"Jeg tror, at de interesserede sig for Second Life. Og så var det for at få en eller anden oplevelse, social oplevelse sammen med andre avatarer. Jeg tror ikke, det var fordi, de interesserede sig specielt for litteratur." (interview med arrangøren)

De få informanter, som omtaler de guidede ture, fremhæver, at her er der tale om noget, som på ingen måde ville kunne realiseres i det virkelige liv. Som nævnt ville det være svært nok at stable en bustur for biblioteksgæster på benene, og den ville aldrig kunne komme så langt og så meget omkring, som man kan med nogle få teleporteringer i den virtuelle verden. Som en af projektdeltagerne opsummerer:

"Hvis man nu tænker på, hvad er det Second Life gør, som traditionelle hjemmesider ikke kan gøre. Så det der er faktisk et rigtig godt eksempel. Hvis man forestil-

lede sig, at man er en flok mennesker, som er samlet sådan virtuelt, som så tager på tur til forskellige hjemmesider, interessante hjemmesider, hvor man så kan snakke sammen undervejs. Og ... hvis man nu er på Krak, for eksempel, så kommer der en fra Krak og fortæller om stedet. Det kunne være helt vildt godt, men de muligheder er der bare ikke. Nu man kan jo ikke, altså på nettet, der mangler et eller andet værktøj, hvor man kan ligesom samles om et eller andet og så tage forskellige steder hen." (interview med Carl)

En helt anden type guidet tur har været rundvisninger i Info Island DK. Den følgende beretning illustrerer godt problemerne med at håndtere en stor gruppe af både rutinerede og urutinerede brugere. Dette mareridt for en underviser anskueliggør, at det ikke er problemfrit at oversætte omgangsformer fra den fysiske verden til den virtuelle:

"På et tidspunkt havde vi inviteret en hel masse avatarer fra hovedbiblioteket derind. Det var deltagere i et uddannelsesforløb, der hedder 23 Ting. ...Der var mange af dem, ... en 30 stykker, ... og jeg havde forberedt mig meget på, at jeg ville gerne vise dem rundt i huset ... Men det viste sig at være en meget svær opgave, fordi ... de myldrede rundt over det hele ...Jeg følte simpelthen ikke, at jeg kunne få dem i tale og at de hørte, hvad jeg sagde, fordi de chattede også bare ind midt i det hele over hinanden ... i stedet for at sende personlige beskeder til hinanden, ... Og det gjorde, at det var, ... svært at overskue, hvem der havde sagt hvad til hvem. De hørte ligesom ikke, hvad min avatar sagde. Og da jeg sagde, 'kom med herhen, så skal jeg vise jer', så var der halvdelen af dem, der ikke kunne finde ud af at følge med. Og så kunne jeg høre de stod omme på den anden side af auditoriet og sagde, 'hvor gik hun hen?' Og 'nu er hun gået'. De kunne stadigvæk godt læse på skærmen, hvad jeg skrev ... men de kunne ikke alligevel rigtig få noget ud af det, åbenbart fordi min avatar var gået væk fra dem, ... og så var kommunikation altså afbrudt på grund af det." (interview med projektlederen)

Forfatteraftenerne

De tre forfatteraftener med Trisse Gejl (22.11), Robert Zola (29.11) og Kim Leine (13.12) kom i stand ved hjælp og støtte fra litteratursiden.dk. Informanterne betragter dem som en succes og taler gerne om dem. Et lidt tilsvarende arrangement, et foredrag med sociologen Stine Gotved, fremkalder dog blot en enkelt bemærkning om, at det illustrerer muligheden for at undervise i Second Life.

Forberedelserne var omfattende. Der blev udformet en avatar til forfatteren, som også blev instrueret i at bruge den inde i Second Life. Formidlingshuset blev udsmykket med bogforsider og billeder af forfatteren, der blev lagt biografier og video-interviews ind, i ét tilfælde blev der fremstillet en særlig t-shirt med autograf, og på selve aftenen var broen op til huset udsmykket med anmeldercitater. Om selve forløbet af aftenen fortæller projektlederen:

"Det gik faktisk bedst, hvis vi havde en rimeligt stram styring af det. Hvis vi sagde: 'Nu byder vi velkommen, så giver jeg ordet til den ... [der] skal interviewe og forfatteren. Og så er I velkomne til at stille spørgsmål – til sidst, eller undervejs [smiler]. Og så vil vi gerne lige have at ... [når vi] siger, er der nogen der har noget at spørge om, så må I gerne stille spørgsmål. Og jeg havde egentlig ikke forestillet mig fra starten af, jeg ligesom behøvede at styre det så stramt ... Nå, men nu var der så ligesom grænser, der var ophævet. ... Nu kunne alle være med på lige fod. Men det gav en meget urolig og meget svært forståelig dialog og kommunikation, hvis alle de chattede på samme tid og ... med hinanden indbyrdes og med nogle andre sammen. Så blev det simpelthen for ufokuseret og svært at forstå." (interview med projektlederen)



Figur 14. Forfatteraften med Kim Leine (ill.: Connie K. S. Andersen).

Informanterne glæder sig over, at aftenerne var nogenlunde velbesøgte, samt at der var en livlig diskussion. Som tidligere omtalt hæfter de sig ved, at publikum opfører sig friere og deltager mere aktivt, end det ville ved et arrangement på et bibliotek i den virkelige verden. Men netop publikums nye rolle som aktivt medvirkende opleves også som noget af en udfordring:

"Der var faktisk en ret livlig debat. Det var ... lige ved at være for irriterende. Men det gik meget godt. ... [snak om forløbet] ... "jeg husker især en, som jeg synes stillede nogle sådan meget måske ikke sådan nærgående spørgsmål, men altså sådan

var ret kritisk over for overhovedet, at han skrevet romanen om det her. Nu gad hun altså ikke læse flere bøger om misbrug. ... Det har jeg ikke oplevet sådan ellers ... hvis man holder et real life forfatterarrangement." (interview med Anne)

Også en anden informant omtaler en konfrontation, som har gjort indtryk. At dømme efter henvisningerne til antagonisternes køn er der tale om to forskellige episoder:

"Det var den, hvor vi ... kom op og så slås med en [griner]. Det var ...en ...jeg ved ikke, om han var hollænder eller sådan et eller andet. Men [han] kom ind og var sådan underlig. Og ... det fandt forfatteren sig ikke rigtig i, så der blev udvekslet ord, tror jeg nok." (interview med Ivan)

Selve diskussionsformen, tekst-chat, opleves som anstrengende og intens, og som Anne præcist beskriver, så egner mediet sig kun til korte udvekslinger, og dermed bliver dialogen nemt lidt overfladisk:

"Anne: 'Det man jo så skal lære. Nu var det jo første gang også for [navn] ... at han overhovedet var avatar og var inde ... Det er jo det med, at man skal ikke lige formulere sådan et enormt langt svar, for så er debatten ligesom svunget et andet sted hen imens. Så man skal vænne sig til kun at skrive meget meget korte bidder og så sende dem af sted. Men det er sådan meget intenst, vil jeg sige. På en eller måde så føler man, at det ... kræver ens nærvær en bid mere, synes jeg, at være til sådan et forfatterarrangement, end det gør sådan i Real Life. Det kræver lidt mere koncentration, synes jeg.'

Interviewer: 'Så du føler dig mere med, eller involveret, eller hvad?'

Anne: 'Nej, jeg tror, jeg tror mere, at det er ens sanser. Man får ikke lige så mange sanseindtryk ... Hvis du er i et eller andet rum, så registrerer du jo med ører og alt muligt andet også. Her, der gik det jo kun med chat. Så man er sådan meget fokuseret på, er der nu nogen der siger noget, og kan jeg lige nå at komme ind med en bemærkning her. Samtidig med at man skal se på tastaturet, om man rammer nogenlunde de rigtige taster. Det kræver lidt Åhh ...altså Pyh! bagefter'." (interview med Anne)

Hele situationen med gæsten i det virtuelle er beskrevet kort i afrapporteringen. Den uddybes med indlevelse af projektlederen, der har haft en meget smuk oplevelse, som på én gang er immersiv og refleksiv:

"Jeg synes, det var en meget speciel oplevelse ... Vi sidder, og vi ved udmærket godt, at der bag hver avatar er en rigtig person, og vi sidder hver vores sted i landet. Og så er vi samtidig til stede derinde ... Man ved godt, det der er Trisse Gejl, men alligevel så opfører hun sig også på nogen præmisser, som er givet derinde i Second Life, og synes det er pragtfuldt ... at være derinde. Og hun udbryder midt i det hele: 'Jamen, jeg vil også gerne have kaffe!' [griner] Og så samtidig dykker vi jo meget ned i hendes bog, som jo også er en virtuel verden. ... Hvor vi dykker ned

i det univers og de personer, hun har skabt, som jo er skabt og lever i sådan en grad, så hendes læsere siger: 'Jamen, du har en skrevet en bog om min far', eller 'hende kender jeg!' Og så er vi pludselig tilbage i ... hendes bogunivers skildrer ... nogle mennesker ... og nogle situationer. Noget man møder og man faktisk kender fra sit eget liv. Og jeg synes den der lag-på-lag oplevelse den var meget speciel. Den har jeg ikke oplevet andre steder." (interview med projektlederen)



Figur 15. Koncert med duoen Transylvanien (ill.: Birgit Hald)

Koncerten

Koncerten med duoen Transylvanien (31.10) omtales i meget generelle vendinger af de ret få informanter, der har deltaget i den. De tekniske udfordringer nævnes, ligesom det faktum, at to unge og ukendte musikere her fik chancen for at optræde. Derudover er bedømmelsen forbeholden:

"Det er lidt spøjst [griner]. Det er virkelig en pseudooplevelse. Man sidder der, og hører man noget båndet musik, og nogen står og lader som om de spiller på en scene." (interview med Grethe)

Koncerten har været det måske mest krævende publikumsarrangement i Info Island DK projektet. At det så blev den eneste musikbegivenhed tilskrives, at litteraturarrangementerne viste sig at være så stor en succes, at man valgte at satse på dem. For at gennemføre koncerten måtte der hentes hjælp til programmering og teknik udefra, ligesom både

designeren og en anden projektdeltager gjorde et stort arbejde med scene, instrumenter, avatarer og lysshow. Den ene af musikerne er IT-medarbejder på et af projekt-bibliotekerne, og han stillede sig sammen med sin kollega gratis til rådighed. Selve koncerten blev, som tidligere nævnt, styret fra computere i børnebiblioteket, og den bestod i, at musikbåndet blev startet, og at musikerne derefter agerede til playback.

Byggeworkshops

Der har været afholdt tre byggeworkshops på Info Island DK's playground (20.8, 25.9 og 4.10). Desuden blev der afholdt et enkelt kursus i avatar-design (28.9). Arrangementerne var åbne for offentligheden, men især brugere med tilknytning til biblioteker og til projektet deltog i dem. Dette hænger blandt andet sammen med nogle forventninger i projektet:

"... Projektleder ... jeg tror gerne, at hun ville lære de der ting, at nu skulle vi lære at lave en kop og nu skulle vi lære at lave et skilt. Og jeg synes jo at det er lidt, måske lidt, altså vi skulle hellere have lavet det, vi var gode til, og det var måske at lave nogle andre ting i stedet for at skulle sidde og programmere et skilt alle sammen. Det var fint at der er nogen, der kan det, så man ved hvem man skal spørge. Men at vi skulle sidde og lave det alle sammen, det synes jeg måske er lidt ..." (interview med Bente)

Ikke alle er enige i, at det er overflødigt at lære at bygge. En synes, det var glimrende, en anden værdsatte det sociale aspekt: "det holdt vi bare udenfor i den der sandkasse, der var, synes jeg også, var mere fint, for så kunne man se ...om de andre, det nu også lykkedes for dem at lave det " (Ivan). Andre fremhæver, at det var godt at få det afprøvet, og de fortæller med stolthed om, når noget lykkedes. Det gjorde det bestemt ikke altid. Deltagerne har haft endog meget svært ved at bygge, både når det gælder det rent praktiske, og når det gælder designet:

"Jeg synes, det tog overraskende lang tid, i hvert fald den første gang, jeg prøvede at lave noget. Men det krævede også at, ... man har en meget klar idé om, hvad er det egentlig, man vil bygge, og hvordan skal det se ud. I virkeligheden skal man have en tegning først og sidde og kigge på, tror jeg. ... Det var meget diffust for mig, hvordan det egentlig fungerede det der ... byggeri Så tager man en trekant og trækker lidt ud og trækker den og den anden vej... der foretrækker jeg egentlig ... den almindelige kodning. Second Life virkede også sådan en smule overfladisk på mig." (interview med Ivan)

At der måske lurder en lille flovhed over ikke rigtig at kunne finde ud af det, fremgår af de ganske mange bortforklaringer af, hvorfor folk faldt fra: " jeg røg af min forbindelse har også været håbløs, ikk'", "det foregår i løbet af dagen, og man har jo 117 andre ting, og det er i hvert fald svært at få tid til det, ikk'", "vores pc'er ... overhovedet ikke har ordentlig grafikkort, altså, så man kan ikke bruge det ordentlig, vel", og så videre.

Deltagerantallet var aldrig højt; det faldt konstant, og til sidst blev denne form for aktiviteter opgivet:

"Til den næste byggeworkshop igen, der var der så endnu færre, og det fik os til at tænke, jamen så er det måske en forkert strategi. Det er måske ikke den type arrangementer, som trækker de fleste avatarer til. Så vi besluttede at stoppe dem der efter de tre. Også fordi de krævede faktisk en hel del forberedelse af lave dem." (interview med projektleder)

Baggrunden for i det hele taget at arrangere bygge-workshops er interessant:

"Så inviterer vi nybegynder-avatarer, som ikke behøver at have nogen forudsætninger. De skal bare lov at komme og så har vi arrangeret det for dem. Så kan de lære at bygge derinde, fordi ud over at Second Life er et sted, hvor man først og fremmest møder andre ... så er ... det næste sjove derinde, det er jo faktisk også at skabe noget selv. ... Men vi tænkte, nu vil vi lære sådan nogle basale byggefærdigheder fra os, for vi syntes, at ud over at fortælle om bibliotekets muligheder i den fysiske verden, så ville vi også agere på Second Life's præmisser og guidede og fortælle om mulighederne derinde i den verden." (interview med projektlederen)

Der er en helt tydelig parallel mellem serien af byggeworkshops på Info Island DK og så de kurser i brug af World Wide Web, og på det seneste Web 2.0, som bibliotekerne har haft stor succes med. Men der har i projektet ikke været taget højde for, at det kræver en ganske betydelig indsats overhovedet at nå frem til at kunne deltage i en bygge-workshop, som så i øvrigt også stiller store krav til programmerings- og visualiseringsfærdigheder. Design på World Wide Web er i dag blevet en hyldevare. Man vælger et *skin* til sin blog, wiki mm., og går så i gang med det, det hele handler om, nemlig at give sig til kende. Programmering, mener mange, er for professionelle og for nørder. De har taget læren fra 1980'erne diskussioner om IT-alfabetisme til sig, nemlig at man ikke selv behøver at kunne bygge et klaver blot for at kunne spille på det. I dette forhold består der indtil videre et problem for Second Life og for virtuelle verdener i det hele taget.

Dialog, fællesskab, samvær

Ordene *dialog*, *fællesskab* og *samvær* beskriver nogle nlunde dækkende essensen informanternes erfaringer med de publikumsvendte aktiviteter i Info Island DK projektet, og det er da også en af hovedkonklusionerne i afrapporteringen (Barlach, 2008, s. 56 f.). Dette er der absolut intet overraskende i. Der er udbredt enighed om, at virtuelle verdener netop egner sig som ramme for kommunikation og at de forstærker oplevelsen af at være til stede.

At publikum er med mest af alt for at få en social oplevelse, som der fortælles om i forbindelse med de guidede ture, hænger nok meget sammen med, at mediet er nyt, og at

der indtil nu har været forholdsvis få danske tilbud til det relativt beskedne antal regelmæssige danske brugere af Second Life.

Som vi har set på de foregående sider, er der høstet nyttige erfaringer om samarbejdsformer og med interaktionsformer i det hele taget. Der er blevet rusket op i den klassiske bibliotekarrolle som "vagthavende guru". Der er gjort spændende erfaringer med at gennemføre landsdækkende arrangementer, noget som ikke mindst kommer de mindre biblioteker rundt om i landet til gode. Og sidst men ikke mindst er der erhvervet nogle indsigter i anvendelsen af forskellige medier i en kultur, hvor netmedier spiller en stedse større rolle:

"Interviewer: 'Nu har vi Benny Andersen, og han hænger der sådan i det ene hjørne ... Hvordan kunne man formidle det på en spændende måde, synes du?'

Anne: 'Jeg synes jo, at det, der er spændende ved Second Life, det er jo kommunikationen. Det er det, at det er socialt, og at man er der sammen. og man taler om tingene. Ja, ... Benny Andersen, han skal VÆRE der, selyfølgelig. For ellers kan man læse om det, hvor som helst'. (interview med Anne).

Videreførelsen?

"Vi har fået nogle tekniske kompetencer. Men også nogen ... kontakter andre steder. Og så synes jeg igen, at den her, hvordan man kan kombinere de to verdener, den virtuelle verden med den rigtige verden, har fået en til at reflektere over de der ting, bibliotekarrollen især, måske. Hvordan skal vi være der? hvordan skal vi være i den virkelige verden, og hvad kan man lære af de to verdener?" (interview med Bente)

En positiv konklusion svarende til denne drager de fleste af informanterne om deltagelsen i Info Island DK projektet. Den er aldeles fair i forhold til den kæmpeindsats, der er ydet, og den bekræfter jo også deltagerne i, at der har været et fornuftigt udbytte af anstrengelserne. Men selv om det er for tidligt at vurdere de langsigtede virkninger af projektet kan man godt nære en vis skepsis over, hvor meget der reelt vil blive fulgt op på de nye kompetencer og idéer.

De fleste af informanterne var brugere af Second Life, inden de blev involveret i Info Island DK projektet. Nogle var der for at orientere sig om den nye teknologi, hvilket er en naturlig del af deres arbejde. Men tre af dem synes at have været aktive brugere af lyst. Et halvt år efter projektets afslutning, da denne undersøgelse fandt sted, var kun to af informanterne fortsat til stede i Second Life. Den ene går meget til koncert og chatter med sine venner. Den anden bygger, vejleder andre, ser på nye ting, kører racerbil, spiller, går til fester og hygger sig med vennerne, der udgør "nærmest en lille familie derinde". Nogle af de øvrige har knapt nok besøgt Second Life, efter projektets afslutning, andre er der sjældent. Manglende tid og manglende formål er nogle af de grunde, som anføres. Men også omgivelsernes manglende interesse for Second Life spiller ind: "Der snakkes ikke om Second Life så meget længere. Det er sådan noget, som foregår ude i

periferien." (Bente); og en rigtig kæberasler til intervieweren: "Det er kun forskere, der sidder om snakker om Second Life nu." (Carl).

Der er således ikke meget, som tyder på, at erfaringerne lader sig udnytte i konkrete, lokale projekter med projektdeltagerne som drivkraft. Der er heller ikke nogen sammenhængskraft i den gamle projektgruppe. Der er ikke foregået erfaringsudveksling om virtuelle verdener, siden projektets afslutning, og de relativt få kontakter, der fortsat finder sted på tværs af organisationerne har en personlig eller anden-faglig karakter. Ligeledes er der intet, som tyder på, at kendskabet til virtuelle verdener udbredes i organisationerne som resultat af Info Island DK projektet. Allerede under projektet var der ligegyldighed eller endda en vis modstand mod dette "pjat", som stort set alle informanter konstaterer.

Som tidligere nævnt har biblioteksverdenen imidlertid ikke vendt Second Life ryggen, idet der i blandet privat og DBC-støttet regi (i 2008) arbejdes med udvikling af musikstedet , *Moon Park*, *Pop Art Lab*. I denne sammenhæng er også indledt et samarbejde med *Filmstriben* (<http://www.filmstriben.dk/>) og firmaet *Zentropa*.

Om læren af Info Island DK

Info Island DK projektet har i "bemærkelsesværdig grad opfyldt de formål der fremgik af projektbeskrivelsen", skriver den eksterne evaluator (Gotved, 2008, s.7). Til dette skal føjes, at projektet ene og alene er nået så langt takket være en energisk og kvalificeret indsats fra projektgruppen, der hele vejen har måttet kæmpe med, hvad der bedst kan beskrives som lag-på-lag udfordringer:

- Økonomien har været stram.
- De tekniske forudsætninger har ikke været på plads.
- Det har de organisatoriske heller ikke på lokalt plan.
- Eller de færdighedsmæssige forudsætninger.
- Eller de forståelsesmæssige – i den forstand at deltagerne måtte starte projektet på stort set bar bund.

I dette afsluttende kapitel betragtes Info Island DK projektet kort ud fra en innovationsvinkel. Idéen hermed er dels at nå frem til en generel forståelse af de udfordringer, projektet har kæmpet med. Dels at kunne skønne over projektets mulige betydning som katalysator for innovation. På netop dette punkt er afrapporteringen af projektet (Barlach, 2008, s. 61 f.) lidt vag. Den generaliserer om, at der helt bestemt er en fremtid for virtuelle verdener og søger belæg i henholdsvis en rapport og et conferencebidrag fra Gartner Group, hvoraf det sidste med professionel optimisme konstaterer, at "this is a long haul".

Som ramme for forståelsen af innovation anvendes i det følgende et af de klassiske arbejder om diffusion (spredning) af innovationer (Rogers, 2003), der bl.a. opregner fem forestillinger om egenskaber ved innovation (perceived attributes of innovations), som er afgørende for, om brugerne vil tage en innovation til sig. Det drejer sig om:

- *Relativ fordel*, dvs. hvordan en innovation opfattes som værende en forbedring,
- *Kompatibilitet*, dvs. overensstemmelse med erfaringer, værdier og behov,
- *Kompleksitet*, dvs. forestillingen om hvor vanskeligt det vil være at forstå og anvende en innovation,
- *Afprøvelighed*, dvs. i hvor høj grad innovationen lader sig eksperimentere med,
- *Observerbarhed*, dvs. hvor synlig resultaterne af en innovation er for andre.

I tilfældet Info Island DK kan "bruger" opfattes i tre forskellige betydninger: Der er bibliotekets brugere, der er bibliotekets ansatte, og der er projektdeltagerne. Disse sidste er alle medarbejdere, som er fortrolige med IT og for fleres vedkommende deltager i udvikling af eller undervisning i bibliotekernes digitale services. IT-mæssigt er de *innovators*, nyskabere, i Rogers' (2003) forstand. Man kan desuden også opfatte dem som *lead-users*, dvs. testere og prototypebyggere (Nordic Council of Ministers, 2006), hvis man anlægger den synsvinkel, at projektet er et eksempel på brugerdreven innovation. I denne sidste udlægning må øen med det hus, der blev stillet til rådighed, udgøre produk-

tet, mens biblioteksledelsen, repræsenteret ved projektejeren og siden hen styregruppen, må gøre det ud for den virksomhed, som har en interesse i produktudviklingen.

Denne model forekommer måske umiddelbart lidt søgt, og det har bestemt ikke været meningen fra starten, at Info Island DK skulle være andet end en "en almindelig planlægnings- og projekteringsopgave" (projektejeren), der overgik til drift som et konventionelt projekt med en kooperativ arbejdsform ("samtidig skal vi (I) have fordelt nogle roller, så I ved hvem der laver hvad", står der i en chat fra tidligt projektmøde). Men betragter man hændelsesforløbet, giver det alligevel en vis mening at tale om brugerdreven innovation. Således havde stort set alle informanter stiftet bekendtskab med Second Life, inden projektet startede, og de havde også dannet sig en mening om det, hvilket normalt vil føre til adoption eller forkastelse af innovationen (Second Life). Projektet bragte dem ind i en ny bane, hvor de som superbrugere blev forpligtet til at udnytte deres erfaringer og kreativitet på at videreudvikle et produkt, som blev stillet til rådighed i embryonisk form. Udbyttet af denne proces, hvor deltagerne så at sige blev kastet ud i noget ukendt, som de måtte få det bedst mulige ud af, har været en erfaringsopsamling, som ville kunne udnyttes til at lancere et nyt produkt, biblioteket i den virtuelle verden.

Derimod er der ikke tale om *co-invention*, slutbrugerinddragelse, som er en anden form for brugerdreven innovation, dels fordi projektets rammer var forholdsvis faste, dels fordi bibliotekets brugere ikke blev inddraget som medproducenter af eller idémagere for fremtidens virtuelle bibliotek – forhold som eller udgør fundamentet for de aktuelle Library 2.0-forsøg med at skabe fremtidens bibliotek. Diskussionen om bibliotekets og bibliotekarernes rolle, samt brugernes forhold til biblioteket og dets services har været ført på bibliotekets præmisser. Projektbeskrivelsen lægger heller ikke op til andet, og det ringe besøgstal har næppe heller opfordret til den slags diskussioner.

En af de interessante ting ved projektet er at konstatere, i hvor høj grad de rammer, som blev stillet til rådighed, har været bestemmende for deltagernes opfattelse af opgaven. Her lå der i Second Life et moderne kulturpalads og ventede på at blive bemandet, så "bibliotekerne som de drivende kræfter interaktivt kan agere med brugerne", "skabe en ramme for præsentation af bibliotekernes projekter", og danne et "rum for markedsføring af arrangementer af almen interesse" (Borgerservice og Biblioteker, 2007, s. 5). Det har aldrig været til diskussion, at brugerne skulle komme hen til biblioteket, også i Second Life, og at bibliotekets primære rolle fortsat er at formidle og instruere. Det har endvidere været et nødvendigt led i målopfyldelsen, at "etablere en tredimensionel linksamling til bibliotekernes landsdækkende netservices" og "skabe adgang til søgning i katalogen", altså at tage udgangspunkt i eksisterende og velfungerende services. Det er netop remedieringen af disse services, som kendetegner de tidlige stadier af projektarbejdet. Først sent lykkedes det projektdeltagerne at introducere andre anvendelser, der gav mere udbytte for dem selv og for publikum. Dette er på ingen måde en kritik af projektdeltagerne, som netop gennem deres erfaringer med Info Island DK har udnyttet muligheden for at reflektere over såvel bibliotekets som bibliotekarernes rolle og dermed har genereret brugerdreven innovation.

Med disse nye anvendelser nåede projektdeltagerne frem til at opdage *relative fordele* ved den virtuelle verden. De kommer tydeligst til udtryk i tilfredsheden med at kunne arrangere fælles begivenheder i den virtuelle verden på tværs af geografi og uden hensyn til lokale forhold såsom det lokale biblioteks økonomi og antallet af brugere. Men også oplevelsen af at prøve at interagere med brugerne og med hinanden på nye måder, har sat tanker i gang. Fordelene har imidlertid ikke været så åbenbare, at projektdeltagerne (informanterne i det mindste) har taget innovationen til sig af den grund. Faktisk er kun de af informanterne tilbage i Second Life, der bruger det privat til især ikke-faglige ting, blandt andet at holde kontakt venner, som også er brugere.

Projektdeltagerne har heller ikke i større stil givet sig i kast med at udbrede kendskabet til fordelene ved det virtuelle bibliotek. Ud over at orientere kolleger er det kun blevet til ganske få arrangementer for en bredere kreds, og antallet af publikationer om Info Island DK projektet er uhyre begrænset. En del af forklaringen på dette er utvivlsomt mediernes massive nedgøring af Second Life, som tog fart nogenlunde samtidig med, at Info Island DK blev klar til at henvende sig til den brede offentlighed. Enhver snak om muligheder måtte uundgåeligt drukne i den strøm af ofte dårligt informeret skadefryd over, at de urealistisk høje forventninger til produktet ikke holdt stik. I dag, et år senere, kan det kun blive til en nyhed i agurketiden, at Second Life er dødt (Nielsen, 2008), og næppe mange uden for en snæver professionel kreds er parate til overhovedet at overveje, om der kan være fordele ved at give sig i kast med en virtuel verden.

Kompatibilitet udgør et nært beslægtet problem. Hvad angår projektdeltagerne, er det som nævnt klart, at de ikke (længere) oplever et behov for at benytte Second Life. For deres nærmeste faglige omgivelser gælder det, at innovationen tilsyneladende hverken stemmer overens med værdier eller behov. "Pjat", er et af de hyppigst nævnte ord, når samtalerne er kommet ind på omgivelsernes holdning. Informanternes egen forklaring er, at især de lidt ældre bibliotekarer hverken er interesserede eller særligt kyndige i IT i almindelighed og i særdeleshed ikke i noget, som er besværligt at have med at gøre. Dertil skal nok lægges, at organisationerne næppe heller er forberedt på at håndtere en tilstedeværelse i en virtuel verden. Det er således påfaldende, hvor få biblioteker, som valgte at deltage aktivt i Info Island DK projektet, selv om invitationen kom på et tidspunkt, hvor entusiasmen for Second Life var på sit højeste. Af de biblioteker, der gik med i projektet, er det langt fra alle, som har givet projektmedarbejderne optimale arbejdsvilkår til at deltage i arbejdet. Det virtuelle arbejde er usynligt og nyder derfor ikke respekt og normeres ikke på en måde, så det er blot nogenlunde attraktivt at udføre det. Hvad angår det brede publikums opfattelse af kompatibiliteten, er det svært at komme med andet og mere end gisninger. Men det er nærliggende at drage en parallel til 1990'ernes massive promovering af *virtual reality*. Det kom lidt på mode en tid, men der var ikke rigtig noget at bruge det til, og det var for besværligt at iføre sig hjelm og handske for at få en lettere søsygefremkaldende oplevelse af en hakkende, primitivt tegnet, virtuel verden.

De mest tungtvejende faktorer er imidlertid de tre praktiske. *Kompleksiteten* taler omtrrent alle informanterne om, og den fremhæves også i såvel afrapportering (Barlach, 2008) som evaluering (Gotved, 2008). Det handler dels om den "stejle indlæringskurve", der gælder for at lære at bruge Second Life og i særdeleshed at bygge i verdenen. Men det handler også om de tekniske vanskeligheder med at få klientprogrammet til at

køre, og i det hele taget få mulighed for at installere det på en almindelig pc på et bibliotek. Ud over at være til gene i det praktiske arbejde i projektet har kompleksiteten også indvirket på informanternes opfattelse af Second Life som sådan, ligesom den kan have haft betydning for de kollegiale omgivers motivation for at interessere sig for Second Life biblioteket oven i en i øvrigt travl hverdag. Kompleksiteten har endvidere været med til at sætte grænser for de publikumsvendte aktiviteter. Væsentligt i den sammenhæng er det, at de fleste af projekt-bibliotekerne på forhånd har opgivet at få det brede publikum med.

I hele projektets løbetid har der været afholdt i alt to offentlige arrangementer på de deltagende biblioteker, og disse har haft form af demonstrationer af Second Life og Info Island DK. Det har ikke været muligt at arrangere hands-on kurser, hverken for kolleger eller for publikum, og det har ikke forekommet hensigtsmæssigt at forsøge at lave arrangementer, hvor publikum kunne deltage hjemmefra. Kravene til at komme i gang har været betragtet som prohibitive, og de arrangementer, der er blevet gennemført, forfatteraftener, guidede ture, litteraturdiskussioner og foredrag, er da også først og fremmest blev annonceret over for brugere, der allerede var i gang med Second Life. Dermed har det stået skidt til med både afprøveligheden og observerbarheden.

Hvad *afprøvelighed* angår, har Info Island DK bidraget positivt på et praktisk plan inden for flere faglige miljøer. Samarbejdet med henholdsvis et norsk bibliotek og de svenske biblioteksavatarer er eksempler på diffusion, hvor Info Island DK har bidraget væsentligt ved at gøre det let for andre at afprøve teknologien. Ligeledes har projektet givet Københavns Universitetsbibliotek lejlighed til at flytte ind i et hjørne af Formidlingshuset for at eksperimentere med teknologien (Knudsen, & Olsen, 2008). Til gengæld har effekten i forhold til folkebibliotekerne og deres brugere været begrænset. Der har været besøg af både bibliotekarere og almindelige brugere, og samarbejdet med 23 Ting har betydet, at en del kursister har besøgt Info Island DK som led i efteruddannelsen. Men tallene er små, og, som tidligere nævnt, har folkebibliotekerne som organisationer i det store og hele holdt sig væk. Det har ikke gjort det nemmere for hverken fagfolk eller publikum at afprøve det virtuelle bibliotek.

Selve Info Island DK's strategi med at ville fungere som guide til spændende steder og vejleder i praktisk brug, kunne sandsynligvis have bidraget til accepten af Second Life biblioteket som en nyttig innovation, hvis de ydre omstændigheder havde været nogle andre, og Second Life var blevet folkeje.

De lave besøgstal på Info Island DK udgør ét aspekt af den begrænsede *observerbarhed*. Ukendskabet til projektet uden for en forholdsvis snæver kreds udgør et andet, og de to aspekter er naturligvis gensidigt afhængige. Der har været orienteret om biblioteksøen både på projektets websted og på de deltagende bibliotekers webside, ligesom projektets deltagere har gjort en indsats for at fortælle om Info Island DK og om Second Life både under projektforløbet og efterfølgende (Barlach, 2008, s.42 f.). Men samlet set har projektet ikke været særlig synligt. Igen her spiller mediernes negative holdning til Second Life en rolle.

Litteratur

- Andersen, C. K. S. (2008). *Lady Ames' photostream*. Retrieved July 19, 2008, from http://www.flickr.com/photos/lady_ames/.
- Arkitema. (2007). *House of Horizons*. Retrieved July 8, 2008, from <http://www.arkitema.dk/Design+Product/Indretning/House+of+Horizons.aspx>.
- Barlach, G. (2008). *Projektafslutningsrapport for Info Island DK*. Århus: Kultur og Borgerservice. Retrieved July 7, 2008, from <http://www.aakb.dk/sw207.asp>.
- Barlach, G., & Larsen, D. B. (Writer) (2008). Info Island DK. In IT og Kommunikation Kultur og Borgerservice Århus Kommune (Producer). Århus. Retrieved July 17, 2008, from <http://www.bibstream.dk/default.aspx?aid=1068&lid=21&bhcp=1>.
- Borgerservice og Biblioteker. (2007). *Justeret Projektbeskrivelse. Info Island DK. Bibliotekerne i Second Life*. Århus: Borgerservice og Biblioteker, Kultur og Borgerservice, IT og Kommunikation. Retrieved July 13, 2008, from <http://www.aakb.dk/sw207.asp>.
- Casey, M. E., & Savastinuk, L. C. (2006). Library 2.0. Service for the next-generation library. *Library Journal*, 2006(9/1). Retrieved July 20, 2008, from <http://www.libraryjournal.com/article/CA6365200.html>.
- Geisler, C. (2007). *cg.randersbib's photostream*. Retrieved July 19, 2008, from <http://www.flickr.com/photos/8025754@N05/>.
- Gotved, S. (2008). *Evaluering af projektet Info Island DK*. København: Vilen. Retrieved July 7, 2008, from http://www.aakb.dk/graphics/portal/bibliotekerne/evaluering_VILEN_080421.pdf.
- Hald, B. (2007). Info island DK – i Second Life. *Bib Forum for bibliotekerne i Frederiksborg Amt og Københavns Amt*(Juni 2007), 18.
- Hald, B. (2008a). *birgit.hald's photostream*. Retrieved July 19, 2008, from <http://www.flickr.com/photos/10840237@N06/>.
- Hald, B. (2008b). Info Island DK - dansk bibliotek i Second Life. *Bib Forum for bibliotekerne i Region Hovedstaden*, 2008(Juni), 16-17.
- Jensen, J. M. (2008). *jemeinbib's photostream*. Retrieved July 19, 2008, from <http://www.flickr.com/photos/7551923@N02/>.
- Knudsen, C., & Olsen, N. A. (2008). *Virtuelle Verdener*. Retrieved July 20, 2008, from <http://www.kb.dk/da/kub/projekter/metaverses/index.html>.
- Larsen, J. (2007). *Joan Larsen's photostream / Tags / infoislanddk*. Retrieved July 19, 2008, from <http://www.flickr.com/photos/larsens/tags/infoislanddk/>.
- Linden Lab. (2008). *Second Life Virtual Economy, Demographic Summary Information*. Retrieved July 13, 2008, from http://secondlife.com/whatis/economy_stats.php. (Key metrics).
- Mortensen, W. L. (2007). Biblioteksbesøg i Second Life. *Bib Forum for bibliotekerne i Frederiksborg Amt og Københavns Amt*(Juni 2007), 19.
- Nielsen, J. H. (2008, July 11). Second Life er dødt. Retrieved July 13, 2008, from [dr.dk.http://dr.dk/Nyheder/Indland/2008/07/10/164447.htm#](http://dr.dk/Nyheder/Indland/2008/07/10/164447.htm#).
- Nordic Council of Ministers. (2006). *Understanding User-Driven Innovation* (TemaNord 2006:522). Copenhagen: Nordic Council of Ministers, Nordic Council.

- Nygren, Å. (2008). *LiteraTour in Library 2.0*. Retrieved July 20, 2008, from <http://literatour.ning.com/>.
- Pedersen, T. N. (2007). Hands-on i Second Life: Matrix-solbriller og lidt for korte kaki-shorts. *Bibliotekspressen*, 2007(15), 6-7.
- Pedersen, T. N. (2007). Midtvejskrise: Virtuel Verden skal ud af vuggen. *Bibliotekspressen*, 2007(15), 8.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). New York; London; Toronto; Sydney: Free Press.
- Århus Kommunes Biblioteker. (2008). *Aarhus Public Libraries' photostream / Tags / infoislandk*. Retrieved July 19, 2008, from <http://www.flickr.com/photos/aakb/tags/infoislanddk/>.

Bilag A

Besøgte Second Life øer i Information Archipelago

Følgende øer i området *Information Archipelago* indgår i oversigten over Second Life bibliotekernes indretning.

Der er foretaget en udførlig gennemgang af:

- ALA Island
- Cleveland Public Library
- Commonwealth 3
- Commonwealth 4
- Cybrary City
- Cybrary City 2
- Edu island 4
- Health Info Island
- Imagination Island
- Info Island
- Info Island DK
- Info Island International
- Stanford University Libraries
- Talis Cybrary Island

Følgende øer er gennemgået, men har haft begrænset eller ingen relevans for en undersøgelse af biblioteker:

- Bradley University
- Castle Turing
- Chicago Public Schools
- Commonwealth Island
- Commonwealth 2
- Crimson Island
- Digital Humanities
- DMC Island
- Echo Ditto Island
- Ed Tech
- Educators Coop 2
- Eduisland 2
- Eduisland 3
- Eduisland 5
- Entropia
- Info Architecture
- Infotainment Island

ISTE Island
Land of Lincoln
Lighthouse Learning Island
McMaster Engineering
Missouri Humanities
Mohawk College
Renaissance Island
Rich Idiot
SJSU SLIS
Virtual Ability
VirtuALBA
Whitmyre

Der har ikke været adgang til:

CDC Island
Comm Media
Educators Coop
Investing InfoIsland
IUP Archeaology
Prudentia
UMCG

Bilag B

Typologi for Second Life Biblioteker

Rammer

Biblioteksbygninger

- A. Gengivelse af eksisterende biblioteksbygning i den fysiske verden.
- B. Ikke-biblioteksbygning fra den fysiske verden.
 - B1. Henvisning til genre eller samling (fx. krimi: engelsk landhus; religion: tempel).
 - B2. Henvisning til regional byggeskik (fx. skandinavisk eller kinesisk design).
- C. Virtuel bygning uden genkendeligt forlæg fra den fysiske verden.
 - C1. Hele bygningen simuleret (med unik arkitektur eller typehusdesign).
 - C2. Delvis simulering af bygning (fx. væg(ge) fjernet; gennemskåret husmodel).
- D. Kun grundplan (fx. platforme).

Andre funktionelle bygninger med biblioteksrelevans

- E. Udstillingsbygning (konventionel bygning eller speciel form (fx. kamerahus).
- F. Auditorium.
 - F1. Hel bygning.
 - F2. Frilufts- eller delvist dækket.
- G. Pavilloner og parkanlæg.

Funktionsbestemte rum

- H. Dekorative rum (fx. holodeck; rum uden genkendeligt formål).
- I. Udstillingsrum.
- J. Mødesteder.
 - J1. Auditorium.
 - J2. Mødelokale (til mange).
 - J3. Uformelle mødesteder (fx. sofagrupper; cafémiljø).
- K. Ressourcerum (materialer om bestemt emne eller genre).
- L. Temarum (fx. for en bestemt bog).

Indhold

Objekter med genkendeligt formål

- M. Interaktive, biblioteksrelevante
 - M1. Audio-demo.
 - M2. Bog (til at læse i).

- M3. Info-objekt med notecard information om objektet.
- M4. Info-objekt med notecard information om andet end objektet.
- M5. Info-objekt med WWW-link til fag-information.
- M6. Info-objekt med WWW-link til opslag eller søgning.
- M7. Info-objekt med WWW-link til fag-weblog.
- M8. Video- & dias-skærme.

N. Interaktive objekter, øvrige

- N1. Info-objekt med notecard information om objektet (fx. medarbejderportræt).
- N2. Info-objekt med notecard information om andet end objektet (fx. landkort, kalender).
- N3. Info-objekt med WWW-link til ikke-biblioteksrelevant information.
- N4. Kommunikation (bemandet informations-kiosk, postkasse, Instant Messaging opkald, opslagtavle, registrering af data; tilmelding til gruppe, spørgeskema; rekruttering af frivillige, mm).
- N5. Kunstværk.
- N6. Materialer til designere (fx. scripts, freeware-objekter).
- N7. Møderumsinventar (fx. sofaer, stole, puder til at sidde på).
- N8. Robot.
- N8. Sandkasse (for designere).
- N10. Simulering (fx. farveblindhedssimulator).
- N11. Social udveksling (fx. raslebøsse, gæstebog; besøgstæller).
- N12. Teleporter.
- N13. Underholdning (fx. computerspil; dansegulv; avatar-højdemåler; løbebånd).

O. Statiske objekter

- O1. Plakater.
- O2. Udstillingsgenstande.

Dekorative objekter

P. Animation (fx. bog - men ikke til at læse i).

Q. Inventar, til at anskaffe..

Q1. Gaver (fx. tøj, madvarer, drikkevarer).

Q2. Varer (til salg).

R. Møblement (fx. bogreoler, lamper, piano, sofaer (ikke til at sidde i), stole (ikke til at sidde på), tæpper, udsmykning, vaser).

S. Tableauer (fx. akvarium, gammeldags lokum, have, jernbane, natursceneri, springvand, udendørs skakspil; holodeck uden genkendelig funktion).

Bilag C

Interviewguides

Interviews i biblioteker og organisationer

Disse interviews er blevet gennemført på informantens arbejdsplads. Spørgsmålene har ikke været kendt på forhånd. Åbningsspørgsmålet har hver gang været, hvordan er bibliotek skal se ud i den virtuelle verden. Det afsluttende spørgsmål har hver gang været: Fortæl mig om en god oplevelse. I hovedtræk er de forskellige temaer blevet gennemgået ét ad gangen, men rækkefølgen har varieret for at få samtalen til at flyde så ubesværet som muligt og for at få informanten til at komme så meget til orde som muligt. Der er et vist overlap mellem nogle af spørgsmålene for at sikre, at flest muligt facetter er kommet med – og også som delvis kontrol af svarene. Spørgsmålene om mimik, gestik og bevægelse i rum har været stillet for at samle materiale til et kommende projekt, og de har ikke være inddraget i nærværende undersøgelse.

De virtuelle rum?

- Hvordan skal et bibliotek se ud i virtuelle verdener?
- Hvilke rum til særlige funktioner er der behov for?
- Hvad skal der være af inventar?

Funktionalitet

- Hvilke redskaber skal der være til rådighed?
- Hvad skal brugeren kunne foretage sig?
- Hvordan kan man skabe nye biblioteksservices i Second Life?
- Hvordan kan man forbedre eksisterende rutiner ved hjælp af en virtuel verden?

Den virtuelle bibliotekar

- Hvordan skal en bibliotekar-avatar se ud?
- Hvilke tanker har du gjort dig om udformningen af din avatar?
 - Har du mere end én avatar?
- Hvad foretager en bibliotekar-avatar sig?
 - Hvordan har du oplevet vagterne?
- Hvordan omgås man publikum?
- Skal man have særlige egenskaber eller færdigheder for at begå sig i en virtuel verden?

Biblioteket i SL og i RL

- Hvordan integrerer man Second Life-biblioteket i Real Life-organisationen?
- Hvad synes dine kolleger om Second Life-biblioteker generelt og om Info Island DK specielt?
- Hvor meget er publikum opmærksomme på virtuel verden-biblioteket?
- Hvordan har du udbredt kendskabet til Info Island DK og Second Life blandt kolleger?

- Hvordan har du udbredt kendskabet til Info Island DK og Second Life til bibliotekets brugere?

Den personlige oplevelse

- Hvordan oplever du det at være til stede i Second Life som en faglighed?
- Hvordan bruger du Second Life uden for dine faglige opgaver?
- Hvordan har du bidraget i Info Island DK?
 - fortæl om udstillinger, møder, arrangementer mm.
- Hvordan kom du i gang med at bruge Second Life?
- Fortæl om en rigtig god oplevelse, du har haft i Second Life

Info Island DK eksperimentet

- Hvordan er koordinering og erfaringsudveksling foregået mellem deltagerne i Info Island DK?

Chat-interview i Second Life med designeren

Chat-interviewet blev gennemført på Info Island DK's playground, og i samtalen indgik en række objekter, som var opstillet dér. Spørgeguiden var på forhånd sendt til informanten, dels for at kunne holde styr på chat-interviewet, dels for at berolige informanten. I praksis lykkedes det at komme nogenlunde gennem de forberedte spørgsmål – samt en hel del andet stof. Men strukturen på interviewet blev fragmenteret, som det sommetider hænder i chat.

Baggrund

- Hvornår (og hvorfor) startede du med Second Life?
- Hvad lavede du i Second Life, inden du blev inddraget i Info Island DK?
- Hvordan blev du sådan en fænomenal bygger?
- Benytter du andre virtuelle verdener eller online rollespil (og hvilke)?
- Hvordan, hvorfor og hvornår kom du med i Info Island DK?

Projektforløbet

- Hvilke af planlægningsmøderne har du deltaget i – in-world og i real life?
- Hvor meget og hvordan har du samarbejdet med arkitekterne om udformningen af øen og huset?
- Fortæl om arbejdsgangen, når der skulle fremstilles noget til huset?
 - hvem talte du med om, hvad der skulle fremstilles?
 - hvor meget talte du med dem om, hvordan tingene konkret skulle de ud?
 - hvordan fandt du selv inspiration til at designe objekterne på øen?

Indretningen

- Hvilke objekter synes selv er de mest vellykkede, og hvorfor
- Hvilke objekter finder du mindre vellykkede?
- Hvordan vurderer du indretningen af huset? Hvad er godt, og hvad kunne måske ændres?

Indtryk af begivenhederne på øen

- Hvad synes du, man kan gøre bedre i et virtual world bibliotek end i et fysisk eller www-baseret bibliotek.
- Fortæl lidt om dine oplevelser med Info Island DK's aktiviteter, og giv gerne lidt information om, hvor meget forberedelse, det har krævet i form af design af objekter og koordinering af aktiviteter:
 - byggeworkshops (hvor du bl.a. har arrangeret og undervist),
 - litteratur- og forfatteraftener,
 - guidede ture,
 - diverse møder.
- Fortæl lidt om den bedste oplevelse, du har haft med Info Island DK.

Avatarens udformning og brug

- Hvilke tanker har du gjort dig om udformningen af din avatar (udseende, tøjvalg)?
- Hvordan bruger du gestik, når du kommunikerer med folk (bevægelse, kropssprog mm)?
- Hvordan agerer du i forhold til andre avatarer, når du kommunikerer (afstand, blikretning mm)?

E-mail interview med Projektejeren

Interviewet blev gennemført gennem udveksling af i alt fire e-mails. Det første par mails med spørgsmål og svar. Det andet par med supplerende spørgsmål og fremsendelse af supplerende billedmateriale og en række links. Formålet har primært været at skaffe oplysninger om tankerne bag projektet.

- Vil du godt fortælle om den proces, der førte til opførelsen af Info Island DK. Herunder:
 - hvilke overvejelser om øen gjorde du dig på forhånd?
 - hvilke erfaringer havde du dengang med biblioteker i virtuelle verdener?
 - hvem har været involveret i, og hvilket samspil har der været mellem de parter, som har udviklet designet? Her tænker jeg især på idéudvikling.
- Hvad er der lagt vægt på i det endelige design? Herunder:
 - hvordan er øje-konceptet blevet udviklet?
 - hvilke tanker ligger der bag designet af selve bygningen?
 - hvilke tanker ligger der bag rumopdelingen (og indretningen af rum med særlige funktioner)?
- Hvordan har øen og bygningen svaret til de forventninger, du havde, da de blev designet?

Opfølgende spørgsmål:

- Hvornår fandt design-workshoppen sted, og hvem deltog i den?
- Hvornår stod huset færdigt, og med hvilken indretning (møbler fx)? Der var indvielse 2.5.07, ved jeg.

-- o 0 o --



Figur 16. Fangekælderens i Info Island DK's undersøiske tunneller.